

Ventana-pantalla: Paradojas de i d e n t i d a d , intimidad y afecto después de Internet

LAURA FERNÁNDEZ ZAPATA

Especialidad:	Arte y Tecnología de la Imagen
Tutora:	Rebeca Pardo Sainz
Curso académico:	2017/2018





**UNIVERSITAT DE
BARCELONA**

Universidad de Barcelona

Facultad de Bellas Artes

Máster en Producción e Investigación Artística

Línea Arte y Tecnología de la imagen

Tutora Rebeca Pardo Sainz

Ventanas-pantalla:

Paradojas de la identidad, intimidad y afecto después de Internet

Windows-screens:

Paradoxes of identity, intimacy and affection after the Internet

Laura Fernández Zapata

lauraferza@gmail.com

lfernaza9@alumnes.ub.edu

Resumen

El objeto del presente Trabajo de Fin de Máster es abordar los efectos de Internet y las redes sociales en la construcción identitaria, la gestión de la intimidad y el afecto, a través de prácticas artísticas de Internet y las redes sociales.

El paradigma de sociedad Postinternet ha producido una transformación de la autorrepresentación en la Red y de las obras de arte que se asocian a ella. En este contexto, cabe entender la extimidad compartida en imágenes como una nueva forma de comunicación e interacción social, cuyo medio y límite es la pantalla. La arquitectura de Internet explota la necesidad social de los usuarios y su deseo de contacto con la alteridad, generando conflictos afectivos derivados de la adicción a la hiperconexión en condiciones de aislamiento y la crisis de las fronteras entre lo privado y lo público.

Palabras clave: identidad, intimidad, extimidad, alteridad, virtual, límite, Postinternet, redes sociales

Abstract

The purpose of the Master's thesis is to address the effects of the Internet and social networks in the construction of identity, the management of privacy and affection, applying artistic practices of the Internet as analyses tools.

The paradigm of the Postinternet society has produced a transformation of self-representation in the Web and its artworks. In this context, extimacy shared through image may be understood as a new form of communication and social interaction, whose medium and representative limit is the screen. Internet's architecture exploits the social needs of users and their desire to contact otherness, generating affective conflicts derived from the addiction to social hyper connection in isolated conditions and the border crisis between the private and public.

Keywords: identity, intimacy, extimacy, otherness, virtual, limit, Postinternet, social media

Índice

Introducción	5
Diseño de la investigación	7
Objetivos	7
Preguntas de investigación	7
Hipótesis.....	7
Metodología	8
1. Marco histórico	10
1.1.....Nuevos medios, nuevas prácticas	10
1.2.....Net.art	10
1.3.....Institucionalización y muerte del net.art	13
1.4.....Postinternet	14
1.5.....El objeto artístico postinternet	17
2. Sociedad-red	20
3. Identidad	25
3.1. Repercusiones de la primera época de Internet en las relaciones interpersonales	25
3.2. Identidad en las redes sociales.....	29
3.3. Estado del cuerpo (físico) después de la identidad virtual	31
3.4. La crisis del cuerpo es la crisis de la representación	33
4. Extimidad, intimidad y ficciones.....	37
4.1. Extimidad y alteridad	37
4.2. El cuarto propio conectado: potencial esfera pública y aislada.....	39
4.3. Crisis de la intimidad y nuevas condiciones de privacidad	40
5. El amor en las redes y la capitalización del afecto	43
5.1.....La búsqueda de la alteridad en el cuarto conectado de al lado	43
5.2.....Adicciones a la búsqueda: amor y deseo	45
5.3.....Capitalismo afectivo	46
5.4.....Prácticas artísticas sobre el ciber-afecto.	49
6. Caso de estudio: Jonathan Harris y We Feel Fine (2006)	51

7. Conclusiones.....	57
8. Bibliografía	59
Páginas web.....	62

Introducción

La innovación que ha tenido lugar en las tecnologías de la comunicación en los últimos años ha modificado las formas de relación de los usuarios, ya que se ha producido una extensión de la vida social a los espacios íntimos y privados. Se escoge la red como contexto debido a que sus avances tecnológicos han producido un gran cambio en las formas de relación e interacción. Las consecuencias de Internet en los últimos años – hiperconectividad, producción y consumo masivo de datos, nuevas dinámicas de colaboración y aceleración de los tiempos– han generado un desplazamiento de las formas de autorrepresentación, intimidad, afecto y sociedad que requieren ahora nuevas aproximaciones para su análisis.

En este trabajo se investiga de qué maneras se relaciona el arte con estas transformaciones que caracterizan al nuevo paradigma de la Red: la web social. Por lo tanto, esta investigación aborda el estudio de prácticas artísticas postinternet que utilicen las redes sociales como método de estudio de la identidad, las fronteras de lo privado e íntimo y lo público después de la sociedad-red.

El marco histórico presenta la evolución de la relación del arte y el objeto cultural que es Internet, desde el net.art hasta lo que se identifica como arte postinternet. Se hace pertinente extraer los cambios visibles en relación a las innovaciones de las tecnologías de la comunicación, además de establecer las características comunes de las obras postinternet y su estrecha relación con la producción actual de imágenes. En consecuencia, los intereses de las obras se desplazan del medio a los efectos del mismo, por lo que las obras toman los cambios identitarios, sociales y afectivos que la tecnología ha producido como el tema central de sus piezas.

En el segundo capítulo se recogen las características y consecuencias de la web 2.0 para comenzar a elaborar un marco conceptual que contextualice las temáticas de estas prácticas. A partir de aquí, los siguientes capítulos corresponden a tres grandes bloques que analizan el estado actual de la identidad y la autorrepresentación en la red, las controversias sobre la intimidad y la gestión del afecto después de Internet. Ha resultado pertinente desarrollar un tema en cada capítulo y compararlo con obras –explicadas brevemente– que trabajen dicha cuestión para enriquecer el texto.

El tercer capítulo aborda la evolución de la autorrepresentación desde las comunidades virtuales que aparecieron en la primera época de la web (Turkle, 1997) hasta las redes sociales (Frosh, 2016), tomando la pantalla como elemento de reflexión por su condición de separar ambos mundos (Zafra, 2016). La representación y construcción del yo se vincula con la exhibición de la intimidad en el espacio común de la red y se analiza cómo este ha pasado a ser el lugar donde se establecen los vínculos afectivos –en detrimento

del espacio analógico, físico, tangible—. ¿Esta mediación de los dispositivos podría haber causado una crisis del cuerpo físico?

La arquitectura de la Red nos demanda compartir imágenes de nuestra intimidad para hacernos presentes en el mundo. Esta necesidad de socialización, unida a la hiperconexión y ubicuidad de Internet, provocan un deterioro de los conceptos de lo íntimo y lo privado. La metáfora contradictoria del dispositivo como límite entre el yo y el otro, el cuerpo físico y el cuerpo digital, lo público y lo privado, se explora en la figura del cuarto propio conectado (Zafra, 2010). De este modo, se explora la idea del dispositivo tecnológico como una frontera situada dentro de los espacios más íntimos de nuestro hábitat (Zafra, 2012; Baigorri, 2016). Ahora todos los espacios de interacción se resumen a un solo punto en el espacio que es el dispositivo. La conectividad, la ubicuidad y el diseño de los diferentes tipos de software social cambian las formas de sensibilidad y afecto, conduciendo a una capitalización de las emociones (Martín Prada, 2015) y, por lo tanto, cambios en la percepción de uno mismo y mutaciones en los hábitos sociales que son manipulados para ser activos de producción y consumo.

Diseño de la investigación

Objetivos

1. Definir el concepto Postinternet y sus características.
2. Identificar cómo se entienden la identidad, el afecto y lo social en un contexto postinternet.
3. Contextualizar las prácticas artísticas contemporáneas que trabajen el desarrollo de relaciones en las redes sociales y sus características.
4. Identificar cómo los artistas visuales contemporáneos estudian la forma en la que se construye la identidad a través de Internet y los dispositivos tecnológicos.
5. Vincular la construcción de la intimidad en el espacio privado y la extimidad proyectada en el espacio público virtual, utilizando ideas de pensadores y artistas actuales (1990 – 2018).
6. Identificar las metáforas plásticas del hardware (pantalla, dispositivo) como el límite entre lo íntimo y lo público.
7. Estudiar cómo se materializan los conceptos propuestos a través de un ejemplo representativo (estudio de caso) de las prácticas artísticas postinternet.

Preguntas de investigación

1. ¿Cómo ha afectado el surgimiento de Internet al arte?
2. ¿Cuáles son los cambios que ha producido la evolución técnica de la red en la construcción de la identidad y la interacción con la alteridad?
3. ¿De qué formas reflejan las prácticas artísticas postinternet las problemáticas identitarias, afectivas y sociales tras el cambio de paradigma de la web?
4. ¿Cuáles son los factores del cambio de la relación con el otro desde el auge de las redes sociales virtuales?
5. ¿De qué formas ha afectado Postinternet a los conceptos privado o íntimo y público?
6. ¿Cuáles son las principales líneas de trabajo en el arte visual contemporáneo que investigan los conceptos de intimidad, extimidad, Internet y espacio público?
7. ¿Bajo qué presupuestos es pertinente entender la pantalla como límite entre estos conceptos?
8. ¿De qué forma se puede considerar aún la ventana como una imagen poética válida para representar estos conceptos (límite, intimidad, ausencia) en la época post-internet?

Hipótesis

H1: El auge de las redes sociales ha transformado las formas en las que es construida la identidad debido a la demanda de socializar a través de la exhibición de la intimidad.

H2: Los avances tecnológicos han generado malestar en la sociedad y las prácticas artísticas postinternet son representativas de ello.

H3: La pantalla es la frontera entre el espacio físico y el virtual, entre el yo y la alteridad.

H4: Existe un vínculo entre los cambios en las formas de gestión del afecto y la construcción de la identidad.

Metodología

La metodología de esta investigación tiene un enfoque cualitativo. Existen antecedentes de la misma en la experimentación artística previa a la elaboración de este trabajo, lo que implica un método de observación directo y participante en el análisis y recopilación de datos de la obra artística.

En primer lugar, se ha identificado y acotado el tema a estudiar mediante mapas conceptuales y la elaboración de preguntas de investigación. Acto seguido, se ha procedido a la elaboración de los objetivos de la investigación y las hipótesis.

El segundo paso ha sido una revisión bibliográfica sobre las consecuencias de Internet y las redes sociales en la gestión de la identidad, la intimidad, la extimidad y el afecto en la sociedad contemporánea. La bibliografía consultada pertenece a las disciplinas de la filosofía, la sociología, la antropología, la psicología, las ciencias de la comunicación, la estética y el arte. Debido a la actualidad del análisis social y artístico que se propone, se ha detectado una carencia de fuentes bibliográficas académicas, por lo que ha sido necesario complementar las lecturas con documentos de otros ámbitos como los medios de comunicación, catálogos de exposiciones, archivos en línea de conferencias o páginas web de artistas para obtener información más actualizada y específica. Especialmente el portal *Rhizome*, comunidad de artistas vinculados con el arte de Internet y los nuevos medios, ha constituido una valiosa fuente de información, por la amplitud temporal y conceptual de los artículos y reseñas publicados.

En ocasiones no aparece el número de página del documento en las citas literales por tratarse de extractos de conferencias cuya transcripción ha sido publicada en las páginas web que se han utilizado como fuente de información alternativa. Para indicar la fecha, se ha mantenido el año de publicación en las páginas web, que puede ser bastante posterior a la conferencia.

Tampoco ha sido posible encontrar ninguna fuente académica accesible para investigar el caso de estudio, por lo que se han consultado publicaciones en línea especializadas en línea, reseñas en medios de comunicación en línea y la página web del artista (Jonathan Harris).

De la revisión de la bibliografía se ha extraído suficiente información, previamente analizada y contrastada, como para identificar las características del marco histórico y cómo han afectado al desarrollo de los conceptos de identidad, intimidad, extimidad y afecto. Por otro lado, el ámbito de la investigación –arte postinternet– ha generado la necesidad de recurrir también a otro tipo de revisiones y análisis de documentos fotográficos y artísticos, tales como archivos de obra, páginas web, obras web en línea o en redes sociales, repositorios de arte de Internet y colecciones de instituciones o exposiciones. La información aportada por esta revisión documental ha sido contrastada con los datos extraídos de la revisión bibliográfica para contextualizar y establecer las diferentes categorías en las prácticas artísticas vinculadas con Internet, así como señalar las circunstancias y las características de los objetos culturales producidos por las mismas.

Para complementar los datos históricos, se han consultado otro tipo de datos y documentación, como líneas de tiempo que muestran el nacimiento y evolución de las principales redes sociales de los últimos quince años. Estos datos se han corroborado contrastándolos con los derechos y copyright de las redes sociales que se mencionan en este trabajo.

El marco temporal de la investigación se inicia en los años 90, época de la democratización de la World Wide Web, y momento en el que los usuarios de Internet comienzan a explorar las comunidades virtuales; hasta la actualidad, donde Internet ya es la condición indispensable de la vida cotidiana. Es necesario considerar que los cambios relacionales expuestos en el marco teórico aún no son visibles en todos los niveles generacionales, por lo que las afirmaciones pueden resultar categóricas. No obstante, estas condiciones de socialización sí están muy presentes en la generación de los nativos digitales.

La escritura del cuerpo del TFM se divide en tres partes: el marco histórico, el marco teórico y el caso de estudio. En el marco teórico se han expuesto los datos contrastados sobre las prácticas artísticas precedentes a esta investigación que comienzan a experimentar con el medio Internet. Se ha decidido comenzar la numeración de los capítulos en el bloque histórico. Asimismo, el marco teórico se divide en cuatro capítulos, de los cuales el primero es una introducción en la que se han enunciado las características extraídas del paradigma actual de Internet. Los capítulos restantes (3º, 4º y 5º), son los tres bloques en los que se ha dividido la escritura para separar conceptos e identificar las distintas líneas de trabajo de los artistas postinternet.

Para el caso de estudio se han revisado de nuevo los artistas mencionados por las fuentes bibliográficas, buscando el que mejor representase los cambios sociales, afectivos e identitarios derivados de la transformación de la web.

Por último, se han elaborado las conclusiones después de confrontar la valoración crítica de la investigación con las hipótesis.

1. Marco histórico

1.1. Nuevos medios, nuevas prácticas

Hoy en día, numerosos autores reflexionan sobre los grandes cambios que la rápida evolución de las tecnologías telemáticas e informáticas ha producido en el *modus vivendi*. La historia de los medios y la información presenta espirales de mutaciones que son exploradas tanto por las ciencias sociales como por los artistas. La mayoría de fuentes consultadas para este trabajo (específicas de arte, la estética, la filosofía y la sociología) coinciden en que la sociedad siempre ha modificado sus pautas de comportamiento en función de las tecnologías que desarrolla y utiliza.

Como ejemplo, la llegada de la televisión a los hogares. En 1930 se comenzaron a emitir las primeras imágenes televisadas en Estados Unidos, pero la emisión de programación no sucedió hasta 1936-1939, años en los que se interrumpieron debido a Segunda Guerra Mundial. Tras la guerra, los norteamericanos sufrieron una dispersión de su vida social debido al auge de los barrios residenciales para la clase media (Turkle, 1992; 296). Como resultado, se generaron comunidades de vecinos que no establecían contacto mutuo con la frecuencia que sugiere la idea de cotidianidad asociada a la vivienda. La familia de los años 50 ya no necesitaba de la interacción si la televisión estaba encendida retransmitiendo en el salón, y esto iría aumentando progresivamente con la multiplicación de los canales y el aumento de calidad de las emisiones.

Asimismo, la aparición de los primeros vestigios de Internet provocó la reacción de sociólogos, psicólogos y pensadores, que advertían cómo esta nueva industria de la comunicación podría cambiar para siempre las dinámicas sociales. Ya Baudrillard, en 1987, años antes de la democratización de Internet, defiende esta teoría del detrimento de las relaciones humanas ante la simulada hiperrealidad que nos ofrece la televisión y la telemática privada: “Sabemos que la mera presencia de la televisión convierte el hábitat en una especie de envoltura arcaica, en un vestigio de relaciones humanas cuya supervivencia deja perplejo. A partir del momento en que esta escena ya no es habitada por sus actores y fantasías, a partir del momento en que los comportamientos se focalizan sobre determinadas pantallas o terminales operacionales, el resto aparece como un gran cuerpo inútil, abandonado y condenado. Lo real mismo parece un gran cuerpo inútil” (Baudrillard, 1988; 14-15).

1.2. Net.art

Las prácticas artísticas que se generan en las décadas de los años 60 y 70 muestran interés en la interactividad de las obras y en provocar respuestas en un espectador activo, implicado en el proceso de creación. De este modo, como reacción ante los medios de comunicación de masas, surge la necesidad de arte más social, cuyo anti-

objeto¹ sean “procesos de comunicación en estructuras de red y fuera de los circuitos convencionales del arte” (Martín Prada, 2015; 10). Movimientos como Fluxus y el arte conceptual llevan a cabo esta des-objetualización de la producción artística y por lo tanto las obras se materializan en formas más cercanas a la comunicación y al diálogo; claves que se aproximan a los primeros dogmas bajo los que nace el net.art.

“El término net.art hace referencia a las obras de arte creadas para Internet que explotan al máximo la especificidad del medio: su potencial de comunicación e interacción con el usuario y su capacidad para crear contenidos” (Baigorri y Cilleruelo, 2006; 11). El nombre de este movimiento deriva del inglés *Internet art*, y engloba aquellas prácticas que explotan la Red como un entorno creativo totalmente libre para la expresión artística, un espacio que escapa de la mercantilización del objeto artístico –debido a su inmaterialidad–, donde, además, la institución todavía no es responsable de la supervivencia de las piezas y existe la posibilidad de reinventar un lenguaje sin vestigios de las estructuras de poder (Martín Prada, 2015). De este modo, se entiende como net.art tan sólo el arte de Internet y no el “arte en Internet” (Baigorri y Cilleruelo, 2006; 11), excluyendo el arte nacido fuera de Internet que posteriormente haya sido incluido en la misma (arte digitalizado con motivos documentales o expositivos). Las obras de net.art “se caracterizan por su capacidad de riesgo e innovación y por su interés en explorar –y a veces traspasar– los límites éticos, políticos y tecnológicos de la Red” (Baigorri y Cilleruelo, 2006; 11).

La World Wide Web llega al público en 1994 (Quaranta, 2013; 74), una red que interconecta a todos los usuarios de ordenadores alrededor del globo. Si bien es cierto que el nacimiento de Internet podría fecharse algunos años antes (1990) y desde los años 70 ya existían redes de este tipo, tan sólo servían a colectivos muy reducidos (Quaranta, 2013; 57). Es a medida que Internet y los ordenadores personales están disponibles para el gran público (1995), cuando surgen las primeras manifestaciones de este movimiento. Este primer colectivo de artistas de la Red es conocido como los “pioneros” o “*net.art group*” (Martín Prada, 2015; 13). Si bien existieron artistas fuera de este círculo –que algunos autores consideran muy cerrado–, podemos considerar sus prácticas representativas de la primera época del net.art o el “periodo heroico” (1994-1998) (Martín Prada, 2015; 13). Martín Prada identifica a Josephine Bosma² como la autora que ha recopilado los nombres de este colectivo, que serían Vuk Ćosić, Olia Lialina, Rachel Baker, Heath Bunting, Alexei Shulgin y Jodi, entre otros.

La aparición del medio Internet generó una transformación del espectador de los medios de masas. En lugar de presentarse como un cuerpo inerte (Baudrillard, 1988; 14-15), ahora tiene libre acceso a infinidad de contenidos y la posibilidad de producirlos y

¹ Movimientos como el arte conceptual o Fluxus comenzaron a desmaterializar el objeto del arte en la segunda mitad del siglo, reaccionando ante las circunstancias sociales de la sociedad de los medios y el consumo de masas (Lippard, 2004).

² Martín Prada da la referencia de un artículo en la lista de Nettime publicado por Bosma: “excerpt net.art article”, disponible en <http://nettime.org/Lists-Archives/nettime-19807/msg00084.html>

reproducirlos –factor que se acusará con el comienzo del milenio y dará lugar al espectador prosumidor (Martín Prada, 2015; 46). A pesar de que sigue existiendo una experiencia mediada, ya no se asienta sobre la recepción pasiva, sino que, la masa puede expresarse y generar información (Martín Prada, 2015; 46, Vierkant, 2010). Bajo las condiciones de accesibilidad sin precedentes en cualquier punto del globo, los “procesos de creación y publicación artística” (Baigorri y Cilleruelo, 2006; 13) se agilizan debido a que la Red se configura como taller, espacio expositivo, lugar de crítica y discusión de estas prácticas, lo que resulta en el net.art como un movimiento artístico cercano al público general (Baigorri y Cilleruelo, 2006; 13). Este arte alcanzable implica un distanciamiento de la institución, no obstante, se plantearon plataformas como alternativa, que soportarían la maquinaria teórica del net.art al margen del museo: *The Thing* (1991) y *Rhizome* (1996) en Nueva York, *äda' web* (1994), *Nettime* (1995) que comenzó como una lista de correo, *irational.org* (1996) o *Aleph-Arts* (1997) en el mundo hispanohablante (Baigorri y Cilleruelo, 2006; Martín Prada, 2015). Así, la obra es entendida como un proceso colectivo de comunicación, lo que deriva en el carácter interactivo de las piezas de net.art. De este modo el espectador, la obra y el autor mantienen una relación muy estrecha y nunca llevada a cabo de esta forma en la historia del arte (Cilleruelo, 2006).

Baigorri y Cilleruelo identifican las características más significativas del movimiento tomando como referencia el texto *21 Distinctive Qualities of Net.Art* (Ross, 1999). Denominan el net.art como “un arte acelerado, inaprensible” (Baigorri y Cilleruelo, 2006; 12), inmaterial y fugaz. El net.art se resiste a anclarse en un momento concreto y vive más en la idea del proceso y la fluidez de los entornos digitales, por lo que las obras son susceptibles de ser modificadas por parte de los espectadores. Por lo tanto, las ideas de creación colectiva y el espíritu de comunidad son características representativas de este movimiento, que entiende el concepto de la práctica artística como “escultura social”³. Martín Prada recoge que este concepto es acuñado por Joseph Beuys y reutilizado posteriormente por Wolfgang Staehle (*The thing*) para referirse a los sitios o foros de interacción y debate generados en torno a las prácticas de net.art. La aplicación de este concepto ya se encuentra en tendencias anteriores como Fluxus en las segundas vanguardias y la estética relacional durante los años noventa, quienes ponían en práctica las piezas en espacios físicos que, por lo tanto, terminaron por ser capitalizados.

Otro rasgo distintivo de este tipo de arte es la concepción de Internet como un lienzo en blanco donde subvertir los antiguos códigos lingüísticos, “traspasar” las fronteras, como apuntaba Baigorri (2006). Estos juegos con la semiótica y semántica de la web, más allá de ser meros experimentos expresivos y arbitrarios –como muchos teóricos conceptuales criticaban a los nuevos medios–, suponen una revisión de los mecanismos

3 Martín Prada da la siguiente referencia: Staehle, W. citado por Graf, V. en “Kunst im Informationszeitalter”, *Süddeutsche Zeitung*, 22 de marzo de 1994, p. 11

de producción de “valor, significado y subjetividad” (Martín Prada, 2015; 9) de los que la web era depositaria.

Se puede decir que todos estos rasgos distintivos del net.art: arte inaprensible y fluido, procesual, comunitario, accesible, global y subversivo dinamitaron las dinámicas de los circuitos artísticos existentes hasta ese momento, como ya lo habían perseguido Dadá, Fluxus o el arte conceptual. “Desde un principio, los artistas de Internet intentaron romper la dinámica acaparadora de las instituciones, distanciarse de ellas y generar un entorno paralelo con una presencia y autoridad equiparable; intentaron asumir sus funciones de gestión desde un contexto alternativo” (Baigorri, 2006; 128). De este modo, una contribución clave del *net.art group* fue la desmaterialización del objeto artístico en la Red. Su carácter de vanguardia llevó al movimiento a rechazar la mercantilización de la obra de arte, e Internet resultó ser un espacio de exposición y difusión de ideas completamente independiente, inmaterial, donde la capitalización del arte por parte de la institución aún no se había producido.

1.3. Institucionalización y muerte del net.art

Una de las principales características del net.art ha sido lo efímero de sus obras, que dependen de las tecnologías para sobrevivir y, debido a la celeridad de las actualizaciones, muchas páginas dejaron de existir, vendieron su dominio o se refugiaron en la institución. La obsolescencia del net.art obligó a las instituciones a crear estrategias de conservación como repositorios digitales o colecciones para seguir existiendo, lo que algunos teóricos ven como una mengua de la fiereza anti-institucional del arte de Internet, provocando lo que es denominado la “muerte del net.art” (Martín Prada, 2015; 18).

Baigorri (2006) encuentra otros motivos aparte de la obsolescencia: se puede vincular la institucionalización con el reconocimiento internacional del net.art como movimiento artístico. Esto es debido a la presencia de algunas piezas clave de net.art en la Documenta X de Kassel (Baigorri y Cilleruelo, 2006; 15), que marca la época dorada del movimiento entre el 1997 y 1998 (Baigorri y Cilleruelo, 2006; 15, Martín Prada, 2015; 19). A partir de este momento, los grandes museos internacionales comienzan a crear secciones específicas dentro de sus colecciones para albergar estas piezas (Guggenheim, Whitney Museum, Walker Art Center) y, por lo tanto, las obras de net.art comienzan a circular como otra mercancía dentro de los circuitos de las grandes galerías y subastas (Baigorri y Cilleruelo, 2006; 15). Por otra parte, el hecho de que los artistas creasen las plataformas auto-gestionadas por su disconformidad con los discursos del *establishment*, los llevó a “pluriemplearse” (Baigorri, 2006; 129): ser comisarios, críticos y productores. Lo que conduce a una escritura de la historia del net.art por parte de los vencedores, “los clásicos del net.art” que “se corresponden con estos pluriempleados” (Baigorri, 2006; 129). Si bien existieron intenciones de subvertir la institucionalización desde dentro, Baigorri apunta que precisamente la voluntad de desvincularse de las dinámicas que consideraban corruptas llevó al movimiento a reproducir los mismos

mecanismos dentro de su círculo interno y, corromperse. “Este ha sido uno de los principales lastres que arrastramos casi todos ya sea desde el tecno-fetichismo o el tecno-escepticismo de nuestros posicionamientos: confundir la red con “otro mundo” que no tiene que ver con nuestra realidad” (Baigorri, 2006; 125).

1.4. Postinternet

El arte de internet se vuelve híbrido, se expresa en otros términos y con otros medios, aparece online y offline. Este cambio en la práctica artística puede vincularse a nuevas preocupaciones derivadas de las transformaciones de las condiciones socio-económicas y tecnológicas de la vida a causa de Internet, lo que sin duda fomenta el desarrollo de un nuevo tipo de sensibilidad hacia las personas y los objetos (Vierkant, 2010). En este epígrafe se reúnen las principales características del término común –acuñado por Marisa Olson, como se explica más adelante– que engloba toda la práctica artística sobre la Red en la actualidad: postinternet, que conforma el marco de las piezas que trabajan la identidad, la intimidad o el afecto en las redes sociales.

El profesor Martín Prada, se acerca a una cronología concreta del concepto postinternet, cuyo nacimiento vincula con una “segunda época del arte de Internet” (Martín Prada, 2015; 22), marcada por la crisis de las ‘puntocom’ en 2001 y la transformación, alrededor de 2003, del modelo de la web hacia un paradigma más social donde gobierna “un principio de participación colectiva y abierta, opinión crítica y comentario (lo referido con términos como «Web 2.0» o «web participativa»)” (Martín Prada, 2015; 22). Por lo tanto, Internet entra en un periodo que se denominaría como la sociedad-red o el sistema-red (Martín Prada, 2015; 31), cuyas características se recogen en el primer capítulo de este TFM (Sociedad-Red) para introducir los cambios sociales y, por lo tanto, afectivos que implica un nuevo modelo de Internet que se imbrica en la vida social y es un elemento conectivo determinante entre los individuos. La llegada del nuevo paradigma provoca que los intereses de los artistas deriven de la pura experimentación con el medio a discursos relacionados con las problemáticas identitarias que plantean las nuevas dinámicas sociales y afectivas después de Internet.

Postinternet se refiere a un momento en el que los hábitos de vida dan el fenómeno Internet por sentado. Es decir, una situación en la que Internet y la sociedad son simbióticos, de tal modo que la falta de ubicuidad y conectividad supondrían un grave problema para el normal funcionamiento de lo social. Es por ello que Louis Doulas (2011) no habla de Postinternet desde la perspectiva de una corriente artística o una categoría, sino como una condición (Doulas, 2011; 2). De tal forma que ahora Internet es un paraguas que ensombrece todos los aspectos de sociedad.

¿De qué formas ha contribuido el desarrollo tecnológico a generar otro tipo de sociedad? El auge de las empresas de telecomunicaciones y la distribución en masa de ordenadores personales son elementos modificadores de las pautas de producción de contenido en la Red (Vierkant, 2010), por lo tanto, se produce la transformación definitiva del espectador pasivo que las anteriores décadas habían intentado activar: el

público es ahora prosumidor⁴ (Martín Prada, 2015; 46). Lo cual implica la caída de los medios de masas tradicionales, ya que el auge de las redes sociales y plataformas de blogging hace que la información se difunda de muchos-a-muchos en lugar de uno-a-muchos (Vierkant, 2010). Las nuevas plataformas incitan a los individuos particulares a producir y compartir contenidos impregnados de subjetividad e intimidad, lo que, por una parte, trastoca completamente los medios de comunicación y los conceptos de privacidad, soledad e intimidad (Zafra, 2010), debido a la extensión de las relaciones sociales gracias a la conectividad y ubicuidad de Internet (Vierkant, 2010).

Sucede una extrapolación de esta situación con la llegada dispositivos portátiles (iPhone) que ofrecen una conectividad en constante expansión, permanente y ubicua “vinculada a una serie de intereses económicos (...) que priman sobre las propias posibilidades comunicativas o relacionales” (Martín Prada, 2015; 31), mercantilizando la experiencia y afectividad resultantes de las interacciones de los usuarios (Martín Prada, 2015; 33). Los blogs y las redes sociales, que definen el paradigma de la web en la actualidad, reclaman la presencia del individuo como condición necesaria para su existencia y su deseo de contacto. La adicción a la navegación de la primera época de la web se sustituye por “adicciones a determinadas plataformas en línea” (Martín Prada, 2015; 33). Muchas de las manifestaciones artísticas postinternet son especialmente críticas con estas circunstancias. Se pueden encontrar diferentes líneas dentro de estas prácticas, no obstante, las cuestiones de la privacidad y la vigilancia en la Red o la intimidad son una temática de peso dentro de las prácticas postinternet. Y, por otro lado, se puede identificar otro grupo de temáticas sobre la percepción de los objetos y los espacios tras Internet (Vierkant, 2010; Quaranta, 2015).

Dado el carácter crítico general que el arte postinternet ejerce sobre el medio del que ha nacido, se desvincula formalmente de la representación a través del medio y puede vivir independientemente de él (Doulas, 2011). Por el contrario, el net.art se define por ser una práctica exclusiva al medio a través del cual se expresa (Baigorri, 2006; Martín Prada, 2015; Quaranta, 2011 y 2015; Olson, 2011). Una de las diferencias principales entre net.art y arte postinternet es que las obras ya no necesitan de la conexión como elemento fundamental de la obra, ni explorar la “especificidad tecnológica” (Martín Prada, 2015; 23) que pueda caracterizar al medio-red; no obstante, siguen conservando el espíritu crítico de “esa relación entre pensamiento creativo y tecnología que caracterizaba al primer arte de internet” (Martín Prada, 2015; 23). La autoría del concepto arte postinternet⁵ se atribuye a la artista Marisa Olson, quien lo fecha en el año 2006 “durante un panel relativo al net-art en Electronic Arts Intermix (EAI)” (Olson, 2012; 60), aunque apareció escrito por primera vez en el 2008, en la web *We Make*

⁴ Martín Prada adapta este término a partir de la palabra inglesa “prosumer”. Se hace referencia al original de esta forma: Bill Quain, *Pro-Sumer Power: How to Create a Wealth by Buying Smarter, Not Cheaper!*, Tampa, Flo., International Network Training Institute, 2006.

⁵ Aunque existen variantes del término [Post-Internet art (Doulas, 2011; McHugh, 2009), internet-aware-art (Lonergan, 2008), Post Internet (Quaranta, 2011, 2015)], en este trabajo se usará Postinternet (Olson, 2012) como sustantivo y postinternet como adjetivo, de la misma forma en la que se escriben postmedia y posmodernidad.

*Money Not Art*⁶. En su artículo para la revista Foam(2012) afirma haber utilizado las palabras “arte después de Internet” (Olson, 2012; 59) en dicho panel para referirse al estado actual de la práctica artística contemporánea relativa a Internet y los nuevos medios. Para ella, el uso del prefijo post- no implica ni superación, ni consecuencia, sino que remite a una conciencia crítica que contrasta el estado de internet en el periodo del net.art y el estado mutado de la Red en la actualidad. Sus piezas, ya sean imágenes, texto, instalaciones o performance son una consecuencia lógica de su cotidianidad online, “my compulsive surfing and downloading”⁷ (Olson, 2006), es decir, los objetos de arte postinternet se entienden como la consecuencia y consciencia profunda de Internet, un “Internet Aware Art”, como lo denominaría Guthrie Lonergan (2008; 4) en una entrevista con Thomas Beard. Los artistas toman “la red y sus efectos en nuestras sociedades el tema central de sus propuestas” (Martín Prada, 2015; 24), dando lugar a un tipo de manifestaciones plásticas que Martín Prada denomina “poéticas de la conectividad” (Martín Prada, 2015; 24). Por lo tanto, podemos considerar los objetos, artefactos o imágenes creadas por estos son plenamente conscientes de que la cultura, la sociedad y los medios de producción dependen de Internet y no pueden existir sin él (Prada, 2015). Archey y Peckam, curadores de la exposición *INFORMATION_DATA: Art After the Internet* (2011), declaran:

This understanding of the post-internet refers not to a time “after” the internet, but rather to an internet state of mind — to think in the fashion of the network. In the context of artistic practice, the category of the post-internet describes an art object created with a consciousness of the networks within which it exists, from conception and production to dissemination and reception⁸ (Archey y Peckham, 2011; 8).

El crítico de arte y teórico Domenico Quaranta abre una discusión sobre el arte postinternet y la acogida que tiene en el mundo del arte, ya que observa Postinternet como una etiqueta que puede utilizarse para identificar unas prácticas más vinculadas con la exploración específica de los nuevos medios que con un arte consciente y crítico (Quaranta, 2011). La facilidad de la confusión de Postinternet con un estilo o un género es debido a que presenta un lenguaje multidisciplinar que no atiende a la distinción entre arte que utiliza ordenadores y arte que no (Quaranta, 2011; 11). Quaranta asocia la escisión a unos discursos estéticos típicos de la era industrial de la que salimos (Quaranta, 2011; 11).

From this perspective, independently of the medium it uses to express itself, the art that is most aware of the cultural, social and political consequences of the new media is in line for a position of key importance and unexpectedly

⁶ Disponible en: http://we-make-money-not-art.com/how_does_one_become_marisa/. Consultado el 11 de mayo de 2018.

⁷ Traducción propia: Mi navegar y descargar compulsivo

⁸ Traducción propia: “Esta forma de entender lo post-internet no se refiere a un periodo después de Internet, sino a un estado mental de Internet—pensar a la manera de la Red. En el contexto de la práctica artística, la categoría de post-internet describe un objeto artístico creado con una conciencia de la Red en la que existe, desde su concepción y producción hasta su diseminación y recepción”

reacquires a social function: to combat the flattening of culture with complexity, numbness with sensation and standardization with critical thought⁹ (Quaranta, 2013; 205).

Igualmente, Doulas apunta a la necesidad del arte de redefinir sus categorías tras la simbiosis de internet y sus problemáticas dentro de la cotidianidad. Como primer paso, propone en su texto una disolución de lo que se había conocido como nuevos medios, argumentando que los principios escritos por Lev Manovich (2001) ya no expandían el concepto de New Media, sino que lo encerraban. En estas nuevas prácticas no importa el medio como forma, esta podría ser digital, analógica, online u offline, lo que hace que la clasificación de las piezas dentro de los géneros más académicos es una tarea ardua (Doulas, 2011; Green, 2011).

A diferencia de Doulas, Quaranta (2013) encuentra en el texto de Manovich (2001) conceptos que es necesario volver a rescatar para intentar comprender las posiciones actuales de la estética respecto a los objetos artísticos influenciados por la Red. El contexto Post-media (Manovich, 2001) se define por la crisis de los medios tradicionales y el desinterés de los lenguajes artísticos por la especificidad de estos medios, ahora insuficientes para representar la cultura post-digital. Manovich declara inservible el concepto de medio en la cultura post-digital y post-net, no obstante, reconoce que permanece a pesar de su inadecuación para representar la realidad cultural contemporánea: "It persists through sheer inertia - and also because to put in place a better, more adequate conceptual system is easier said than done"¹⁰ (Manovich, 2001; 4). Por ello, el autor considera necesaria una redefinición de conceptos para tratar los nuevos lenguajes artísticos que surgen debido al nacimiento de otras formas de percibir el mundo.

1.5. El objeto artístico postinternet

La problemática de la diferenciación entre postinternet y el arte de los nuevos medios se entenderá mejor si se tienen en cuenta las características de la época Postinternet: "informed by ubiquitous authorship, the development of attention as currency, the collapse of physical space in networked culture, and the infinite reproducibility and mutability of digital materials"¹¹ (Vierkant, 2010; 3). Las tendencias artísticas plantean modos de hacer alternativos ante la aparición de la un Internet social y saturado de imágenes que conlleva sensibilidades –estéticas y sociales– radicalmente distintas (Vierkant, 2010).

En primer lugar, gran parte de los objetos culturales de la actualidad se contemplan, consumen y producen bajo condiciones mediadas, incluso las experiencias subjetivas (Vierkant, 2010), lo que se refleja en la mediación de las experiencias artísticas y

⁹ Traducción propia: Desde esta perspectiva, independientemente del medio que utilice para expresarse, el arte más consciente de las consecuencias culturales, sociales y políticas de los nuevos medios obedece a un puesto de importancia clave e inesperadamente vuelve a adquirir una función social: combatir el aplanamiento de la cultura con la complejidad, el entumecimiento con la sensación y la estandarización con el pensamiento crítico

¹⁰ "Persiste a través de la inercia – y también porque poner en marcha un sistema conceptual mejor y más adecuado, es más fácil de decir que de hacer" (traducción propia).

¹¹ Traducción propia: Que se caracteriza por la ubicuidad de la autoría, el desarrollo de la atención como moneda de cambio, el colapso del espacio físico en la cultura network y la infinita reproducibilidad y mutabilidad del material digital.

estéticas. Existe, según Vierkant una brecha profunda en la percepción, causada por la aparición del espectador prosumidor. Esta concepción de Vierkant recupera la idea del nacimiento del espectador-productor que, ante la obra de arte, no toma la posición final de contemplación de un producto terminado, sino que experimenta. El artefacto artístico se concibe como “un sitio un sitio de orientación, un portal, un generador de actividades” (Bourriaud, 2007; 16). Citar a Bourriaud marca la estrecha relación entre los mecanismos de producción y consumo de arte postinternet como procesos cercanos a la estética relacional, donde el artista se posiciona en el papel de mediador o de *disc-jockey* (Bourriaud, 2007) para generar situaciones de intercambio comunicativo. Vierkant concluye: “the representation through image [...] is a constellation of formal-aesthetic quotations, self-aware of its art context and built to be shared and cited”¹² (Vierkant, 2010; 10). En consecuencia, en las imágenes-objeto postinternet se encuentran muy presentes las ideas de interactividad y creación colaborativa.

Paralelamente a la destrucción de la idea de original, se destruye la idea de autoría, puesto que todos los usuarios son autores y todas las versiones son consideradas piezas únicas e irrepetibles (Vierkant, 2010). Por otra parte, la accesibilidad de los medios de producción de cultura transforma la autoría en algo ubicuo, omnipresente. Vierkant identifica todo objeto cultural como un elemento en progreso que pide una continuación por parte de los espectadores –que se vincula con las múltiples versiones que presentan estos objetos–, llevando la idea de Barthes sobre la muerte del autor un paso más allá. No se podría hablar de muerte del autor, sino del nacimiento de una autoría generalizada.

En segundo lugar, las obras “existen en flujo” (Vierkant, 2010; 4). El objeto artístico carece de fijación, es decir, no nace para un medio concreto, sino que se concibe como multimedia: los artefactos navegan por diversos medios y materiales. Puede ser transmutado y convertirse en otro objeto o existir como una idea en flujo que cambia de formalización, un objeto abierto a diferentes “instanciaciones” (Vierkant, 2010; 4). La falta de fijación es uno de los factores que posibilitan la coexistencia de las obras tanto *online* como *offline*. Las obras de arte después de internet no se conciben online y luego saltan fuera de la Red, sin embargo, su origen siempre será la Red porque han sido creadas bajo sus efectos. Característica que, según Lonergan (2008), puede ser la consecuencia de un distanciamiento necesario para elaborar un juicio crítico sobre Internet, o bien, puede tratarse de un intento de diferenciación respecto a las etiquetas de net.art y arte de los nuevos medios (Lonergan, 2008).

Vierkant se cuestiona sobre cuál es la manera más eficaz para representar esta carencia de fijación representacional del objeto postinternet. Ve las mutaciones como una estrategia ya explorada: la capacidad de transfigurarse y saltar de un medio a otro es una condición específica de las piezas de artistas como Seth Price o de Oliver Laric. Por lo tanto, propone la presentación del objeto, en lugar de su representación, es decir, desposeer de autoría a las imágenes, permitiéndolas mutar sin citar su origen.

¹² Traducción propia: “La representación a través de la imagen es [en este contexto postinternet] una constelación de citas estético-formales, auto-consciente de su contexto y construida para ser compartida y citada”.

In the Post-Internet climate, it is assumed that the work of art lies equally in the version of the object one would encounter at a gallery or museum, the images and other representations disseminated through the Internet and print publications, bootleg images of the object or its representations, and variations on any of these as edited and recontextualized by any other author¹³ (Vierkant, 2010; 5)

La recepción de las imágenes no se ha realizado bajo las mismas condiciones desde que se democratizaron los medios de producción y difusión de las mismas. Los medios fijos (Vierkant, 2010; 5) difundían la cultura jerárquicamente y esta era consumida de forma pasiva o “de uno-a-muchos” (Vierkant, 2010; 8), lo cual imprimía sobre los objetos culturales un valor determinado. Sin embargo, la amateurización de la producción y los medios de comunicación (Martín Prada, 2015), pueden desencadenar dos circunstancias que cambian por completo la mirada del espectador sobre el objeto artístico: la pluralidad de juicios estéticos sujetos a dogmas cambiantes y el matiz social que tiene la recepción de imágenes culturales (Vierkant, 2010; 5). En consecuencia, se produce una devaluación de la imagen-objeto arte, una iconoclastia que Vierkant considera la primera de su especie, ya que nunca se había advertido un cambio tan profundo de los lenguajes culturales (2010; 5). Ahora los discursos canónicos de la institución son accesibles para la gran masa y susceptibles de ser modificados (Vierkant, 2010; 6). McHugh habla de la condición Postinternet como una condición donde “the Internet is less a novelty and more a banality”¹⁴ (McHugh, 2011; 16). Vierkant ve en esta progresiva banalización y pérdida de aura que han sufrido las imágenes desde la aparición de internet una posibilidad de cambiar los paradigmas hasta el momento refugiados en lo inexpugnable de la institución (Vierkant, 2010; 7). Existen artistas que, ante el crecimiento desmedido de la información en la web, se dedican a comisariar la gran masa de contenidos, sin embargo, esta re-organización los objetos culturales postinternet debería proponer “estrategias representacionales que aún no han sido desarrolladas”, generando “microcosmos” que sirvan como objeto de reflexión para construir paradigmas diferentes al actual, cuya presentación cree “una concepción distinta de los objetos culturales”¹⁵ (Vierkant, 2010; 8). El objeto artístico postinternet propone un desmembramiento de los discursos hegemónicos: la arquitectura de Internet promueve una comunicación mediante imágenes, en detrimento del lenguaje como vehículo dominante para la comunicación. Actualmente, la preponderancia de las imágenes es la base de la creación de obras de arte y el modo de relación con la cultura (Vierkant, 2010; 9).

Vierkant también es consciente de la problemática de la presentación de objetos postinternet dentro del cubo blanco. La mutabilidad, multiplicidad y banalización de las

¹³ Traducción propia: “En el clima Post-Internet, se supone que la obra de arte se encuentra por igual en la versión del objeto que uno encuentra en una galería o museo, las imágenes y otras representaciones diseminadas a través de Internet y publicaciones impresas, imágenes pirateadas del objeto o sus representaciones, y variaciones en cualquiera de estos como editados y recontextualizados por cualquier otro autor”.

¹⁴ Traducción propia: “cuando Internet es menos una novedad y más una banalidad”.

¹⁵ En este párrafo permanece la traducción propia en el texto para facilitar la lectura y evitar plagiar ideas. El original: “Representational strategies which have not yet been fully developed”/ “microcosmos”/ “an alternate conception of cultural objects” (Vierkant, 2010; 8).

piezas ha causado un deterioro de los objetos en el espacio y nuestra relación con ellos (Quaranta, 2015), que podría entenderse como una facilitación de la mercantilización de las piezas –oponiéndose radicalmente a la inmaterialidad anti-institucional del net.art. Las imágenes con las que se construye la cultura provienen de todo tipo de capas culturales, por lo tanto, los objetos mostrados en el espacio de la galería son consecuencia de estas imágenes. Vierkant considera necesario preguntar acerca del lugar de la producción artística: “how do we conceive of sorting the artists themselves? How do we judge the spaces in which this work is exhibited, on the Internet and off?”¹⁶ (Vierkant, 2010; 9). La incomodidad que deriva de la percepción de estos objetos, que el crítico Brian Droitcour compara con un bote de detergente en un anuncio –el espacio expositivo– (Quaranta, 2015), se debe a su carencia de aura. Vierkant responde a este fenómeno con la demanda urgente de encontrar nuevas formas de juicio estético para estos objetos, que deberían ir más allá del espacio presencial y expositivo (Vierkant, 2010; 10); además, señala la posibilidad de efectuar otro juicio conceptual al navegar en las redes para vincular este objeto con otras piezas del artista. Esta es la estrategia que usa Vierkant, entre otros, combinando la representación física con representación y difusión virtual de sus propuestas, incluso en el propio espacio de la galería. Una forma de observar arte y navegar por el espacio físico que corresponde a una percepción humana mutada por el hiperlink.

En este capítulo se ha hecho visible la necesidad de una actualización de espacios para delimitar las prácticas artísticas. Vierkant se preguntaba si estos nuevos medios masivos de distribución (redes sociales) son el lugar idóneo. El autor encuentra que “los movimientos más radicales y progresivos de Post-internet” rechazan estas plataformas y, por lo tanto, son poco visibles, o bien, existen en ellas dentro de comunidades que no se autodefinen como artísticas. Los conflictos continúan existiendo en el medio, cuando, en realidad, los discursos se desbordan y su poder radica en:

what more and what else it can tell us about the destiny and topical nature of abstraction; racial and sexual issues; our globalized world; control and censorship; terrorism and climate change. The art of our time must be measured ad assessed in these terms¹⁷ (Quaranta, 2013; 218).

2. Sociedad-red

En la actualidad, la Red se entiende como un sistema de relaciones interpersonales muy peculiar, en el que la conectividad promovida por las grandes empresas de telecomunicaciones es colocada por delante de la propia comunicación. Martín Prada utiliza la expresión “sistema-red” (Martín Prada, 2015; 31) para describir más apropiadamente el nuevo paradigma de la web y diferenciarlo de lo que Manuel

¹⁶ Traducción propia: “¿cómo concebimos la clasificación de los artistas mismos? ¿Cómo juzgamos los espacios en los que se exhibe este trabajo, en Internet y fuera de él?”.

¹⁷ Traducción propia “qué más, en comparación con otras prácticas, puede decirnos sobre el destino y la naturaleza actual de abstracción; problemas raciales y sexuales; nuestro mundo globalizado; control y censura; terrorismo y cambio climático. El arte de nuestros tiempos debe ser medido y juzgado en estos términos”.

Castells¹⁸ denominaba la “sociedad-red”, cuyo tejido social florecía gracias a la microelectrónica aplicada a las tecnologías de la comunicación. En el marco histórico se han condensado los cambios sociales que conlleva el nuevo modelo de web participativa (Martín Prada, 2015), lo que ha permitido crear un contexto para unas prácticas artísticas postinternet. Para analizar las condiciones de los cambios identitarios y afectivos derivados de dichas transformaciones, se han hecho confluir las ideas clave de varios autores de referencia (Martín Prada, 2015; Han, 2014; Zafra, 2010; y Turkle, 1997).

Las características extraídas, que definen el estado actual de una sociedad bajo los efectos de Internet, son las siguientes:

- a) La sociedad postinternet se define por una adicción a la conectividad permanente. Los individuos necesitan hacer un uso constante de las tecnologías de interacción social para sentirse parte de la comunidad. “Los usuarios sienten un deseo colectivo de comunicación y de contacto” (Martín Prada, 2015; 33), satisfecho a través de los blogs y las redes sociales, nuevos mecanismos de socialización. Además, esta satisfacción es ubicua y de alta velocidad, debido a que los dispositivos se han hecho portátiles (*smartphones*).
- b) La experiencia social es capitalizada —en los epígrafes siguientes se hablará del capitalismo afectivo (Martín Prada, 2011) —. El oligopolio de empresas que controlan la web social es responsable de instigar este deseo de comunicación y exhibición de la intimidad, esto resulta en una monetización de la atención, del deseo y del afecto.
- c) Prosumidores. En este contexto que les demanda participación e intercambio, los usuarios ya no se limitan a recibir información de forma pasiva, sino que comienzan a producirla. “Ya no nos basta con consumir informaciones pasivamente, sino que queremos producirlas y comunicarlas de manera activa. Somos consumidores y productores a la vez” (Han, 2014; 34). Por lo tanto, el poder de los medios de comunicación de masas se debilita (Vierkant, 2010) y surge la posibilidad de una serie de discursos múltiples y no-hegemónicos (Martín Prada, 2015). La comunicación se convierte ahora en un fenómeno simétrico que es perjudicial al poder y a los sistemas de control (Han, 2015). Además, la figura del prosumidor se vincula con la amateurización de la producción de contenidos (Vierkant, 2010; Martín Prada, 2015).
- d) “Inflación comunicativa” (Martín Prada, 2015; 32). Por una parte, la información se enriquece, sin embargo, la aparición de la cultura del prosumidor comporta una cantidad ingente de información que es muy difícil de gestionar.
- e) Libre expresión controlada. Los nuevos espacios de intercambio de información, donde los discursos hegemónicos pierden su poder, pueden parecer territorios aptos para la libertad total. Si bien es cierto que la democratización de los medios de comunicación y la aparición de nuevas plataformas hacen posibles “nuevas

¹⁸ Martín Prada da la siguiente referencia: Manuel Castells, La sociedad red: una visión global, Madrid, Alianza, 2006, p. 27.

formas de organización y movilización multitudinaria” (Prada, 2015; 34); estos espacios siguen estando bajo una vigilancia constante y estricta. Los prosumidores se transforman en los nuevos agentes del poder, ejerciendo un tipo de vigilancia panóptica sobre los otros. Las celdas, o en este caso, los perfiles de los usuarios pueden verse entre sí, no obstante, el carcelero permanece invisible en el centro del panóptico. Del mismo modo, los lugares en los que nos comunicamos están controlados por empresas que no sólo capitalizan nuestra experiencia, sino que imponen sus propias normas en estos espacios aparentemente libres (Martín Prada, 2011). Internet y el panóptico pertenecen a las formas más efectivas de control (Han, 2014; Martín Prada, 2015).

- f) Dispersión y fragilidad de las comunidades. Zafra (2010) encuentra en Internet un escenario propicio para la creación de colectividades que, por otro lado, son efímeras y poco comprometidas. Estas “no se caracterizan por sus reivindicaciones políticas, tampoco hay *utopía* y los vínculos que unen grupalmente son vínculos débiles y casi siempre desactivados políticamente (Zafra, 2010; 73). De igual forma, Han (2014) critica la capacidad de congregación de las sociedades digitales, que denomina multitudes, y no masas:

La creciente tendencia al egoísmo y a la atomización de la sociedad hace que se encojan de forma radical los espacios para la acción común. [...]Lo que caracteriza a la actual construcción social no es la multitud, sino más bien la soledad. (Han, 2014; 31).

Este filósofo afirma que las comunidades de la sociedad digital se caracterizan por su falta de estabilidad y de constancia. Para ejemplificar su volatilidad, utiliza la figura de la opinión crítica en las redes o *shitstorms*, constituidas por un ruido abrumador de discursos en la Red desposeídos de carácter verídico debido a su anonimato –una multitud de discursos individuales superpuestos se vuelven incomprensibles–. De este ruido en la comunicación proviene el nombre que Han (2014) da al nuevo paradigma social: enjambre digital. Numerosos artistas trabajan sobre esta idea del ruido comunicativo producido por comunidades subjetivas (comunidades de individuos aislados que manifiestan su subjetividad). En *Hello World! Or How I Learned to Stop Listening and Love the Noise* (2008) de Christopher Baker la retícula de tres mil vídeos de *Youtube* reproducidos al unísono nos impide escuchar algo comprensible. Por otro lado, Natalie Bookchin, aunque también crea sus piezas a partir de recortes de testimonios tomados de *videoblogs*, estos son editados para resultar comprensibles y conmovedores, mostrando una colectividad aislada que comparte las mismas preocupaciones.

- g) Aislamiento. Han (2014) y Zafra (2010) identifican la socialización en soledad del individuo detrás de su pantalla, “un espacio para singularidades y diseños unipersonales” (Zafra, 2010; 74), como causa de este detrimento de la comunidad.

Los habitantes digitales de la Red no se congregan. Les falta la *intimidad de la congregación*, que produciría un *nosotros*. Constituye una *concentración sin congregación*, una *multitud sin interioridad*, un conjunto sin interioridad, sin alma o espíritu. Son ante todo *Hikikomoris* [sujetos marginales] aislados,

singularizados, que se sientan solitarios ante el *display* (monitor) (Han, 2014; 28).

El artista Paul Chan reflexiona sobre la falta de empatía causada por la fluidificación de la comunicación: “Despite the growing number of ways for people to be seen and heard, tele-technologies have ironically made it harder for people to comprehend one another”¹⁹ (Chan, 2010).

- h) El dispositivo y la pantalla son diseñados para ser utilizados “unipersonalmente” (Zafra, 2010; 16) por un solo par de ojos y un solo par de manos (Zafra, 2010; 16). El “*homo digitalis*” (Han, 2014; 28) es un ser solitario y aislado por los medios que lo conectan con el resto de la comunidad. El vacío del espacio público es llenado por un narcisismo exacerbado que se agrupa en archipiélagos de “islas narcisistas de yos” (Han, 2014; 72-73).
- i) Positividad. La enfermedad de nuestro siglo es el exceso de positividad que radica en la eliminación de lo negativo u opuesto (Han, 2014). La ausencia de reacciones inmunológicas causa la desaparición de la alteridad y un exceso de yo (Han, 2012): “El medio digital despoja la comunicación de su carácter táctil y corporal, [y debido a] la eficiencia de la comunicación digital evitamos cada vez más el contacto con las personas reales” (Han, 2014; 44), se reduce el contacto con el otro y nuestro sistema inmunológico se deprime. Esto se agrava al encontrar en nuestras redes sociales una pluralidad de contenidos que nosotros mismos hemos preseleccionado, por lo que se pueden considerar reflejos de diferentes aspectos de uno mismo. Otro matiz de la enfermedad de la positividad es la demanda de la proyección de la propia imagen idealizada (Prada, 2015; Han, 2014).

Sin duda es posible deducir de estas características que Internet y las redes sociales han generado nuevas formas de socialización que se filtran hasta la sociedad offline (Vierkant, 2010, Martín Prada, 2015); que pueden ser la causa de los cambios en la construcción identitaria. Por un lado, existen autores que encuentran la inclusión de las tecnologías en la vida cotidiana como algo negativo, que deshumaniza a los usuarios y provoca un abandono del cuerpo (Han, 2014); no obstante, no resulta extraño encontrar autores que se acerquen más a una visión más esperanzadora del impacto de la Red en el tejido social. Por ejemplo, Sherry Turkle (1997), una de las pioneras en hablar de los efectos de Internet en la sociedad, resaltaba en sus primeras publicaciones algunos aspectos positivos: “La imagen social del ordenador es mucho más compleja que antes. En la actualidad evoca tanto el aislamiento físico como la interacción intensa con otras personas” (Turkle, 1997; 78). Para Turkle, Internet es un complemento del mundo físico y presencial, que permite explorar aspectos diferentes de lo comunitario, no obstante, se cuestiona a lo largo del texto si el impacto de las ciber-comunidades es positivo o negativo:

Las comunidades virtuales [...] permiten a la gente generar experiencias, relaciones, identidades y espacios para vivir que surgen solo a través de la interacción con la

¹⁹ Traducción propia: A pesar del creciente número de canales que tiene la gente para ser vistos y oídos, irónicamente, las tele-tecnologías han hecho que comprenderse los unos a los otros sea más difícil.

tecnología. [...] Las viejas distinciones entre lo que es específicamente humano y específicamente tecnológico se hacen más complejas. ¿Vivimos *sobre* la superficie de la pantalla o *dentro* de la pantalla? (Turkle, 1997; 30-31)

Esta publicación de Turkle es una de las más antiguas que se citan, no obstante, debido a la relevancia de sus aportaciones en el tema de la sociedad virtual y lo avanzado de sus tesis para el momento en el que escribe *La vida en la pantalla*, citarla resulta imprescindible. Aún trece años después de Turkle, Zafra (2010) habla de la Internet como una posibilidad de construir las estructuras sociales de forma diferente, permitiendo la aparición de “un nuevo marco de referencia simbólicas e imaginarias para construir modelos identitarios a poder ser en la vida” (Zafra, 2010; 14). Ambas autoras –Turkle y Zafra– analizan de forma pormenorizada las consecuencias de las redes en la sensibilidad, el afecto y la intimidad, todos ellos pilares sobre los cuales construye su identidad el *homo digitalis*. En la distancia temporal que las separa, los cambios significativos de la Red han hecho que se manifiesten ligeras diferencias de conceptos en torno a la construcción de la identidad, de la intimidad y de qué formas el medio permite a los usuarios interactuar con la alteridad. En el tercer capítulo de este trabajo se pondrán en diálogo ambas perspectivas.

3. Identidad

3.1. Repercusiones de la primera época de Internet en las relaciones interpersonales

La socióloga norteamericana Sherry Turkle ha sido una de las pioneras en hablar de la construcción de identidad en las redes. En su libro *La vida a través de la pantalla* (1997) aborda un estudio sobre las posibilidades del desarrollo de la vida y la comunidad mediante el hardware-pantalla “este no es un libro sobre ordenadores. Más bien es un libro sobre las relaciones intensas que las personas tienen con los ordenadores y como estas relaciones están cambiando la forma en la que pensamos y sentimos” (Turkle, 1997; 32). En el texto, su campo de estudio específico son los nuevos espacios virtuales colaborativos MUD, que se barajan como universos capaces de revertir la atomización, el aislamiento y la polarización económica de la sociedad: “los optimistas tecnológicos piensan que los ordenadores van a dar marcha atrás a esta atomización, promocionando la experiencia virtual y la comunidad virtual como los caminos donde la gente amplíe sus horizontes” (Turkle, 1997; 296). Como se ha escrito anteriormente, la posición crítica de Turkle respecto las repercusiones que la tecnología produce en la identidad podría considerarse neutral, ya que recoge un amplio abanico de experiencias de usuarios que dan cuenta de los cambios que han supuesto las comunidades virtuales. Tras leer la totalidad de su trabajo, sí podemos encontrar un matiz crítico hacia esta socialización alternativa, pero su estudio resulta enriquecedor debido a la pluralidad de perspectivas mostradas. No obstante, debemos tener en cuenta que el libro de Turkle se publica en 1995-1997, por lo que no engloba las posteriores transformaciones de la web –de las que hemos hablado al tratar de definir postinternet y la sociedad-red– que fueron decisivas para la mutación del tejido conectivo de la sociedad, sus hábitos comunicativos y, por consiguiente, sus complicaciones afectivas.

Turkle ha escrito mucho sobre las consecuencias psicológicas y antropológicas del fenómeno Internet. Se ha escogido un texto tan antiguo (*La vida en la pantalla*, 1997) debido a que es uno de los primeros que abordan el tema de las transformaciones de la identidad en la interacción con la alteridad a través de la pantalla:

Hace una década, cuando por primera vez pensé en el ordenador como un segundo yo, estas relaciones que transforman la identidad eran casi siempre de uno a uno, una persona a solas con la máquina. Este ya no es el caso. Un sistema de redes que se expande con rapidez, conocido colectivamente como Internet, enlaza millones de personas en nuevos espacios que están cambiando la forma con la que pensamos, la naturaleza de nuestra sexualidad, la forma de nuestras comunidades, nuestras verdaderas identidades (Turkle, 1997; 15).

Los MUD (*Multi-User Domains* o *Multi-User Dungeons*, en castellano Dominios Multiusuario) son juegos de rol en línea inspirados en el conocido juego Dragones y Mazmorras, en el que la acción y las identidades de los jugadores son representadas a través del discurso –hablado o escrito– y son moderados por un master (en el juego

analógico, el máster es otro jugador, en el digital, un servidor²⁰) que se responsabiliza de la construcción del juego y diseña los espacios del mismo.

Turkle cita al antropólogo Ray Oldberg (1989)²¹ para hablar de los lugares que configuran comunidad. El bar de barrio, el restaurante, o el café son "lugares centrales en la integración social del individuo y para la vitalidad de una comunidad" (Turkle, 1997; 293). Asimismo, en la actualidad hay un auge notable de los cafés y los restaurantes, pero responden a estrategias de *marketing* o modas de consumo más que a un vecindario cohesionado, por lo que Turkle las denomina como "estructuras meramente nostálgicas" y ve aquí un vacío social que tiende a llenarse a través de "los vecindarios en el ciberespacio" (Turkle, 1997; 293). Ante el aislamiento que supone hallarse frente a la pantalla, tanto en el trabajo como el tiempo de ocio, "como seres sociales que somos, tratamos (como dijo McLuhan) de retribalizarnos y el ordenador juega un rol central" (Turkle, 1997; 226). Tanto los MUD como las redes sociales forman parte de lo que Turkle denomina "la cultura de la simulación" (Turkle, 1997; 29). La cual "se está convirtiendo en la forma de pensar sobre la vida" (Turkle, 1997; 221) desde la introducción del ordenador en nuestra vida cotidiana, puesto que este ha sido el primer artefacto que en su interfaz buscaba emular la realidad –cabe recordar que se usa la palabra escritorio para el panel principal de las interfaces de los dispositivos en honor a las mesas de trabajo.

Ante la concepción del ordenador como una extensión de nuestros vínculos sociales, se pregunta "¿en realidad es razonable sugerir que el modo de revitalizar la comunidad es sentarnos solos en nuestras habitaciones, tecleando en nuestros ordenadores conectados a la red y llenar nuestras vidas con amigos virtuales?" (Turkle, 1997; 296). En todo caso "queremos creer que Internet nos proporcionará un sustituto efectivo de la interacción cara a cara. Pero el desplazamiento hacia la virtualidad tiende a sesgar nuestra experiencia de lo real de maneras diferentes" (Turkle, 1997; 297).

Turkle utiliza los testimonios de los usuarios para mostrar cómo la aparición de estas realidades virtuales tiene repercusiones en la vida real. "Quiero saber en qué clase de personas nos estamos convirtiendo si los primeros objetos a los que miramos son las simulaciones en las que usamos nuestros yos virtuales" (Turkle, 1997; 33). Algunos de los estudiantes que entrevista afirmaban encontrarse más cómodos con su contexto en el MUD que en sus círculos presenciales. Además, los alumnos ya habían conjugado y simultaneado sus vidas online y offline, permaneciendo con la ventana de MUD abierta constantemente en su pantalla, mientras realizaban actividades cotidianas o tareas de la facultad en el propio ordenador. "La VR [vida real] es sólo una ventana más [...] y normalmente no es la mejor" (Turkle, 1997; 21). La herramienta de las ventanas posibilita este "merodear entre los MUD y la VR" (Turkle, 1997; 20). Un solo usuario puede estar presente en diferentes contextos, generando una presencia distribuida que,

20 En la versión de Internet, el master es sustituido por un programa de ordenador localizado en un servidor, lo que, además, permite una diversificación de los MUD por temas o inspiración: MOO, MUSH, MUSE, LambdaMOO, TrekMuse son ejemplos de algunos MUD.

²¹ Sherry Turkle da la referencia: Ray Oldberg, 1989, *The Great Good Place: Cafes, Shops, Community Center, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day*, Nueva York, Paragon House.

en suma, configurará una identidad descentrada, propia de la conciencia posmoderna del yo. “La práctica vital de las ventanas es la de un yo descentrado que existe en múltiples mundos e interpreta múltiples papeles al mismo tiempo” (Turkle, 1997; 21), y este paralelismo es lo que permite la homogeneización de ambas realidades –vida real y virtual– en un mismo lugar y momento. La mejora de la experiencia de la interfaz a través de las ventanas tenía como objetivo impulsar la eficiencia del trabajo del usuario en el dispositivo, sin embargo, estas han sido detonantes del desarrollo de un yo múltiple. La construcción de la identidad del usuario se ha visto acelerada debido al desarrollo de su capacidad para cambiar de piel de forma instantánea, mutar y volver a ser él mismo (Turkle, 1997).

Los jugadores de los MUD pueden investigar diferentes aspectos de su personalidad interpretando varios personajes. Esto sucede, en muchos de los casos que Turkle estudia, en ventanas simultáneas. Internet es un espacio en que las personas pueden construir un yo a través de la simulación de muchos yos diferentes lo que Pardo (2012) llama turismo identitario. “Mientras los jugadores participan, se convierten en autores no solo de texto sino de ellos mismos, construyendo nuevos yo a través de la interacción social” (Turkle, 1997; 18). A mediados de los años noventa, aún se entendía la Red como un espacio libre e igualitario por completo²², de modo que los usuarios, desprejuiciados, tenían “la oportunidad de expresar aspectos múltiples y a menudo inexplorados del yo, jugar con su identidad y probar identidades nuevas” (Turkle, 1997; 19). Con lo cual, la Internet puede ser entendido como un espejo que reconstruye la identidad a partir de fragmentos.

La identidad-juego propuesta por los MUD es vista por Turkle como un objeto de reflexión sobre la condición posmoderna del individuo (Turkle, 1997; 26). Actualmente, esta visión del yo múltiple, heterogéneo, flexible y fragmentado es la norma identitaria que puede intuirse como una adaptación del yo a las nuevas sensibilidades que nos demandan las interfaces para interactuar con el mundo.

Las diferentes máscaras ayudan a los usuarios a lidiar con problemas identitarios en la vida real, alcanzando una verdad profunda sobre ellos mismos. De hecho, Turkle encuentra varios casos en los que un MUD podría ser visto como un instrumento terapéutico, “como un complemento psicológico a la vida real” (Turkle, 1997; 239). Una de sus pacientes encontró en los cambios de rol de MUD una forma de solventar los conflictos con la idea de su madre. Es más, los casos no sólo se resumen a estos conflictos emocionales, sino que varios jugadores señalan a sus personajes cibernéticos como medios para superar la timidez causada por traumas, varias adicciones o problemas de empatía y afectividad con otros usuarios. Turkle relaciona estas peculiaridades de las relaciones en la Red con la “moratoria psicosocial” (Turkle, 1997; 256). Este concepto se refiere al periodo de la adolescencia en que las ideas y las personas sobrevienen en la vida del individuo de forma muy intensa, definiendo, a través de la experimentación, un yo definitivo que florecerá en la vida adulta. Para que esta moratoria se defina verdaderamente, lo relevante no son los actos, si no la aceptación de las consecuencias derivadas de los mismos. El tiempo de pausa necesario

²² Turkle presenta una mirada muy utópica sobre esta igualdad, ya que quienes tenían acceso a Internet normalmente eran hombres de raza blanca en el primer mundo.

para la moratoria se reduce cada vez más en nuestras sociedades, donde se demanda que incluso el ocio sea productivo (Han, 2014) y la universidad –momento y lugar identificados por el psicoanalista Erik Erikson²³ para la experimentación– ya es un lugar pre-profesionalizado, por lo que Turkle encuentra en los mundos virtuales nuevas versiones de esta moratoria.

Pardo también recoge las transformaciones que la posmodernidad ha supuesto para la construcción del yo. La posmodernidad implica la disolución de las fronteras de la realidad: la simulación y lo real pasan a ser conceptos empapados el uno del otro (Pardo, 2012). La alteridad es, actualmente, un concepto en auge, por lo que “el territorio entre el yo y el otro se ha convertido en fértil campo de experimentación. Tras ser mirada y analizada cuidadosamente, la distancia insalvable establecida en otro tiempo con la alteridad no parece ser ni tan natural ni tan amplia como se pensaba” (Pardo, 2012; 90). Ni las autoficciones ni la “otrización del yo” (Pardo, 2012; 81) utilizadas para investigar en aspectos de la identidad son algo ajeno en el campo de la autorrepresentación en el arte contemporáneo (Pardo, 2012). En su investigación, Pardo considera que la interacción con “la alteridad (representada en el tú, el vosotros y el otro/s) se convierte en un punto de referencia y anclaje imprescindible para todo tipo de búsquedas personales” (Pardo, 2012; 75). Una época de “desasosiego identitario” (Pardo, 2012; 75) provoca la necesidad en los artistas –en este caso fotógrafos– de utilizar el turismo identitario, representándose como otros, para conocer aspectos desconocidos de su construcción como individuos. Ejemplos de ello serían Cindy Sherman o Gillian Wearing.

Tal y como explica Pardo, la alteridad a través del yo es una forma de afianzar la propia identidad, y en este proceso, la intimidad está implicada:

En la profundización, análisis y comprensión de los lazos, las relaciones y las imbricaciones existentes con la otredad, el creador puede llegar a desvelarse como un yo social y culturalmente definido. Esto le aporta una identidad aprehensible desde la cual puede abordarse el yo más íntimo y, seguramente, más complejo, volátil y escurridizo. (Pardo, 2012; 88)

Así pues, Pardo considera que la aparición de Internet ha sido un catalizador de estas prácticas, ya que abre la posibilidad de otras experiencias en la construcción de la identidad, “algo que no ha terminado de funcionar aún en el entorno presencial” (Pardo, 2012; 91). La investigadora pone un ejemplo claro del turismo identitario performativizado en la web en la obra Mouchette²⁴ (1996) o en David Still²⁵. La artista francesa Martine Neddam ha creado personajes colaborativos en la web, cuya identidad está disponible para ser poseída por todo el mundo. David Still dona su identidad y permite enviar correos en su nombre y contestar a las conversaciones en su buzón de mail, sin embargo, en Mouchette la navegación de la página nos da detalles desconcertantes sobre esta pre-adolescente, que podrían ser creados por la página web –también colaborativa– que se encarga de reconstruir su desconcertante existencia. El

²³ Sherry Turkle da la referencia: Erikson, 1983, *Infancia y sociedad*, Barcelona, Paidós.

²⁴ <http://mouchette.org/> y <http://www.edit.mouchette.org/> (ambos enlaces visitados el 22/05/18)

²⁵ <http://davidstill.org> (visitado por última vez el 22/05/2018)

internauta tiene acceso a imaginar lo que le podría haber pasado a esta pre-adolescente y, al igual que con David, cualquier persona puede contestar sus correos o modificar su web). Estos personajes “superhabitado[s] por otros” representan “la negación misma de la alteridad: todo el mundo es o puede ser Mouchette” (Pardo, 2012; 90).

No obstante, la seguridad de las relaciones virtuales y la simulación de personajes tienen brechas. Debido, en gran medida, al aislamiento que implica esta comunicación, “la experiencia puede ser tan persuasiva que creamos que dentro de ella hemos conseguido más de lo que pensamos” (Turkle, 1997; 299). Especialmente en el contexto de los MUD, al carecer de información sobre la persona real, se tiende a exagerar la proyección sobre el otro, lo que provoca frustración y desengaños frecuentes. “Es fácil que nos lleguen a herir en las relaciones en conexión” (Turkle, 1997; 278) debido a la intensa y profunda intimidad que llega a producirse mediante la interpretación de los personajes. La moratoria identitaria de la que habla Turkle también es considerada por Zafra como un modo seguro de experimentar socialmente: “Allí donde el ego está cobijado, pero a la par está «expuesto», como tentando su suerte pública para comprobar «hasta dónde puedo llegar sin morir (sin sufrir)»” (Zafra, 2010; 81). Es necesario cuestionar si el aislamiento que conlleva este tipo de relaciones virtuales no acentúa la expresión de la identidad en su versión más honesta. ¿Es la premeditación con la que se construyen los perfiles y las respuestas el motivo de su autenticidad? ¿Son más yoes tras la seguridad que da el muro pantalla (Zafra, 2010; 23)?

3.2. Identidad en las redes sociales

Martín Prada afirma que el interés de los usuarios en viajar por diferentes identidades ha decrecido en la última década. El sistema de interacción que presentan las plataformas que dominan la Red –blogs y redes sociales– demanda una identidad fuerte, que necesite expresar su subjetividad (Martín Prada, 2015; 157). El yo de la “segunda época de la web” (Martín Prada, 2015; 157) se reivindica a sí mismo, sus necesidades, sus opiniones, sus perspectivas y sus experiencias vividas. En oposición a la movilización anónima de los chats con *nicknames* (web 1.0), las comunidades se comienzan a construir a partir de individualidades expresivas (Martín Prada, 2015; 157). Este desplazamiento “ha iniciado un debate completamente distinto acerca del concepto de identidad en el contexto del arte de Internet en los últimos años” (Martín Prada, 2015; 157). Podemos vincular esto con la idea de crisis de la representación que se ha mencionado varias veces a lo largo del texto (Vierkant, 2010; Pardo, 2012; Han, 2014), cuya consecuencia es que el yo pasará de ser representado a presentarse dentro de los contextos virtuales. Hablaremos de este fenómeno más adelante en el texto.

Sin embargo, la línea de artistas que trabaja con la identidad en las redes hace uso, otra vez, del juego de destrucción-reconstrucción de identidades (Martín Prada, 2015). Y se puede percibir un interés por la especulación y co-creación de la alteridad, de los otros. Podríamos relacionar la necesidad de construir alteridades debido a la ausencia de ellas en la sociedad-red, un entorno caracterizado por el exceso de la visión subjetiva del yo. Algunos ejemplos servirán para ilustrar esta idea.

La artista Lais Pontes, al igual que Neddham, utiliza la colaboración abierta para construir biografías ficticias. Pontes distorsiona digitalmente sus autorretratos y los cuelga en la red social Facebook. Como parte del proyecto performativo, los usuarios son invitados a plantear y debatir los datos que pertenecen a cada rostro. Esta obra se titula *Born Nowhere* (2011) y su segundo capítulo es *Born Now Here*, pieza en la cual cada identidad creada se hace real en la Internet mediante un perfil de Facebook propio (Martín Prada, 2015; 163).

Otro caso controvertido es el de la plataforma *Face-to-facebook*²⁶ (2010), obra de Paolo Cirilio y Alesandro Ludovico, que roba perfiles a Facebook para volcarlos en una página web de citas. Aquí se pone en juego la idea de la falsa privacidad como las problemáticas de la socialización y de la búsqueda del amor (o búsqueda del otro) en las redes. Los artistas se aprovecharon de los errores de seguridad y la ausencia de leyes de privacidad en los primeros días de la red social para descargar las imágenes de perfil, recopilar los datos básicos que los perfiles hayan hecho públicos, y las relaciones más cercanas. Con los datos sustraídos, Cirilio y Ludovico crearon una página web de citas que emparejaba a los usuarios preseleccionados con un software de reconocimiento facial. En la explicación publicada del proyecto, aparece la siguiente declaración:

It's also evident that the majority of users want to appear in the best shape and look. They are acting on Facebook's mandatory mechanism: establish new relationships. Facebook is based on the voluntary uploading of personal data and sharing it with friends. The more friends the better. Being personal and popular a Facebook user is exposing him/herself to many others, continuing to establish new relationships.²⁷ (Cirilio y Ludovico, 2012)

De este modo los artistas hacen una crítica de la aparentemente inocente red social, superponiendo a esta búsqueda de nuevas amistades –una búsqueda de la alteridad– la búsqueda de compañeros sexuales que nos ofrece Facebook de forma potencial (Cirilio y Ludovico, 2012).

Esta pieza forma parte de un grupo de obras que, aunque trabajen con el fenómeno de la identidad, su temática se desplaza a la gestión del deseo –y/o del afecto– derivada de la búsqueda de una alteridad siempre ausente, siempre proyectada. No es de extrañar que el capítulo que Martín Prada dedica a la identidad dentro de las prácticas artísticas en las redes sociales se titule “el realismo de las ausencias” (Martín Prada, 2015; 155). Por una parte, Martín Prada se refiere a las problemáticas que han podido derivar de la virtualidad del cuerpo, de la identidad. Por otra parte, es la ausencia de la alteridad o la imposibilidad de llegar al otro cuerpo el mecanismo por la arquitectura de las redes

²⁶ La página web de la pieza es la siguiente: <http://face-to-facebook.net/> y <http://face-to-facebook.net/how.php> (ambos enlaces visitados por última vez el 23/05/2018)

²⁷ Traducción propia: Es evidente que la mayoría de los usuarios quieren aparecer con el mejor aspecto. Están actuando bajo el mecanismo que rige Facebook: establecer nuevas relaciones. Facebook se basa en la subida voluntaria de para compartirlas con amigos. Cuantos más amigos, mejor. Siendo personal y popular, un usuario de Facebook se expone a sí mismo a muchos otros, y continúa estableciendo nuevas relaciones.

sociales para crear la necesidad de conexión constante. La ausencia provoca una multitud de seres ‘deseantes’ y conectados.

3.3. Estado del cuerpo (físico) después de la identidad virtual

A pesar de la pasión con la que se consume la alteridad *online* (Zafra, 2010), socializar utilizando estas herramientas parece una forma más segura de construir la identidad, ya que el cuerpo virtual es más perfecto que el cuerpo físico, que se queda a salvo de prejuicios tras la pantalla. Zafra entiende la pantalla como un límite que media entre el yo y la alteridad, al mismo tiempo que es identificada como una ventana por la que el mundo entra en los cuartos propios conectados (Zafra, 2010). El cuarto propio conectado es para Zafra la placa madre o placa base, el lugar donde los *gadgets* o los dispositivos tecnológicos ofrecen miles de posibilidades de conexión. Esta habitación, lo más privado del hogar, es el refugio de un cuerpo que muta y navega por todo el mundo desde la comodidad del hogar, donde no sufre presiones sociales.

Una escena ilustrativa de esta zona liminal podría ser aquella donde nuestra cabeza y tronco están estratégicamente vestidos, maquillados frente a la webcam –representados–; ocultando bajo la mesa y el ángulo ciego de visión de la cámara, un cuerpo semidesnudo y descuidado que descansa tan felizmente fofo, con un comodísimo-ridículo pijama infantil o una antiquísima bata de guatíné que nos sitúa en la privacidad mullida dónde no estamos dispuestos a sucumbir a las presiones de la representación para el otro (Zafra, 2010; 89).

El refugio que es el cuarto propio nos predispone al “contacto profiláctico” (Zafra, 2010; 21), del mismo modo que las moratorias psicosociales de las que hablaba Turkle permitían el crecimiento personal sin arriesgar el propio ego en el intento. La habitación de este lado de la pantalla proporciona evasión, distancia y orden, protección sin aislamiento, mientras los avatares son protagonistas de la vida que queremos vivir o con la que los otros nos viven (Zafra, 2010).

La perfección y el poder del cuerpo virtual, con una identidad proyectada, premeditada y mejorada, abrumba al cuerpo real que parece ahora demasiado frágil, demasiado vulnerable. El cuerpo no se olvida de que [...] a menudo cae, sangra, enferma, envejece, se deteriora, se ensucia; que en el contacto físico con los otros le duelen las miradas” (Zafra, 2010; 79) Si el cuerpo es frágil ante la exigencias de la comunidad, Zafra (2010) se pregunta si no es más fácil el uso del avatar como un emisario que libre las batallas por nosotros. Zafra hace referencia a una pieza del artista Bob Bytes²⁸: “Tú y tus dolores, tú y tus miedos, tú y tus inseguridades... Llévanos a nosotros, bytes, y quédate en casa...” (Zafra, 2010; 79). El cuerpo físico es el lugar aislado, de exclusividad y confort “donde radica el individuo” (Zafra, 2010; 83). Sin embargo, dentro de esta zona segura, el cuerpo sume el coste de desmembrarse para habitar el mundo *online*, ya que la fragmentación, descomposición y fragmentación son las características necesarias de la identidad

²⁸ Dada la poca información que se ha encontrado sobre este artista, lo más probable es que sea una identidad ficticia creada por Zafra.

reconstruida a través de la pantalla. Podría entenderse esta fragmentación del cuerpo como un sufrimiento, dado que todas las características que se han mencionado de la identidad en Internet describen a un cuerpo enfermo (Zafra, 2010; 84). Zafra extrae de la teoría antropológica de Velasco²⁹ los síntomas de la enfermedad del cuerpo: conflicto social, falta de armonía e integración en el contexto (Zafra, 2010; 84). Paradójicamente, el cuerpo enfermo es un cuerpo desintegrado mientras “la digitalización y la mediación que ocasiona Internet” provocan una representación más sana, “más activa en [la] representación y visualización extremas” (Zafra, 2010; 84) de los cuerpos que se sientan dentro del cuarto propio conectado.

Esta dicotomía sobre el cuerpo está presente en la obra de artistas de redes digitales. *Second Front* (activos desde 2006) es un colectivo que hace performances en el metaverso *Second Life*³⁰, donde los cuerpos de los avatares se transforman en humanoides surrealistas. El reflejo del propio cuerpo, que es el avatar se puede observar desmembrado y monstruoso: la cabeza se separa del cuerpo y las extremidades pueden convertirse en miembros animales, entre otras cosas. *Second Front* plantea las posibilidades de un yo virtual y mediante la observación de estas performances el cuerpo, al menos el real, se siente impelido.

No obstante, la desintegración que los medios digitales suponen para el cuerpo tiene tantos detractores como admiradores. Los autores más críticos ven el yo conectado como un ser con un cuerpo atrofiado, cuyas habilidades comunicativas se han reducido considerablemente. Han sostiene que el medio digital cercena el cuerpo porque desposee a la comunicación de su “carácter táctil y corporal” (Han, 2014; 43). Esto no es sólo el contacto físico, sino todo aquello que el cuerpo expresa junto al mensaje verbal transmitido, y, puesto que la comunicación digital se produce en su mayoría a través de texto, el cuerpo y su percepción también lo hacen. Por supuesto, también existen las plataformas comunicativas como Skype, que nos permiten ver a la persona con la que nos comunicamos. Podría decirse que de este modo sí se puede percibir lo táctil y corpóreo de la comunicación; sin embargo, en este tipo de conversaciones jamás se mira directamente al otro. La forma característica del encuentro digital es la asimetría: la comunicación asimétrica y la mirada asimétrica (Han, 2014; 43)³¹. “El *smartphone* hace las veces de un espejo digital para la nueva edición posinfantil del estadio del espejo. Abre un estadio narcisista, una esfera de lo imaginario, en la que yo me incluyo” (Han, 2014; 42). El dispositivo es entendido como una barrera para la alteridad debido al narcisismo que presenta la comunicación a través de este medio. Han sostiene que la alteridad es incapaz de expresarse a través del *smartphone* debido a que la presentación del discurso del yo, asimétrico, siempre prevalece.

El colectivo MTAA realiza una videoperformance interactiva online que pone sobre la mesa el concepto de desaparición de la identidad y desigualdad en la comunicación

²⁹ La autora da esta referencia: Velasco, H., *Cuerpo y espacio. Símbolos y metáforas, representación y expresividad de las culturas*. Ramón Areces, Madrid 2007, p.58.

³⁰ Mundo virtual en 3D donde los usuarios se relacionan a través de avatares y en escenarios, ambos personalizables. Quince años después de su creación, el universo *Second Life* sigue activo: <https://secondlife.com/?lang=es-ES>

³¹ Han se cita a sí mismo de esta forma: *Suddeutsche Zeitung Magazin*, cuaderno 12/2013.

debido al medio digital. *Five Small Videos About Interruption and Disappearing*³² (2003) es el título de una serie de cinco vídeos. *Sliding Compression* muestra dos retratos de cada uno de los artistas y una barra horizontal interactiva debajo de ellos. Si se desplaza el botón de la barra hacia un rostro, este ganará definición, mientras que el contrario perderá calidad de imagen y se volverá ilegible. Otro pequeño video que merece la pena mencionar es *Blank Conversation*, en el cual se muestran dos figuras humanas. Cuando uno de ellos interactúa, es decir, emite un mensaje en forma de bocadillo, el otro se pausa y se desvanece en el fondo blanco. Así mantienen una conversación en la que la ausencia es la respuesta más inmediata.

La evanescencia, fluidez y mutabilidad pueden no ser adjetivos apropiados para describir las formas en las que el cuerpo se representa en la actualidad. Hoy más que nunca, podría decirse que la identidad representada es un ensalzamiento del yo. Lo que se advierte es, como apunta Han, un desvanecimiento de lo otro, de lo ajeno, de lo extraño; y, por el contrario, una revalorización del “yo” real, que no se corresponde con “una deconstrucción crítica respaldada por la mediación de las pantallas y el aplazamiento del cuerpo [físico]” (Zafra, 2010; 72). Zafra ve esto tan sólo como una circunstancia o una consecuencia de la crisis de la representación postinternet. Tanto para Martín Prada (2015) como para, la reivindicación del propio yo “forma parte de las actuales políticas de las industrias digitales” (Zafra, 2010; 72).

3.4. La crisis del cuerpo es la crisis de la representación

Dentro del campo de la imagen, varios autores coinciden en que se ha producido una crisis de la representación, la cual está estrechamente ligada a los cambios socio-tecnológicos de los últimos años. La ya mencionada aparición de la figura del prosumer (Prada, 2015; Han, 2014) junto con la cultura *blogger* (Prada, 2015; 169), la democratización de los medios de comunicación y el libre acceso a los medios de producción y edición de imágenes (Vierkant, 2010) son señaladas como las principales causas de que la representación se encuentre en un punto de inflexión.

Dicha iconoclastia afecta a la representación de la identidad, la representación del cuerpo y las formas de sociabilidad. Ya Pardo, habla, en 2012, de que existe un “replanteamiento de las relaciones entre el yo y el otro [que] coincide con la crisis de la representación” (Pardo, 2012; 90). Y en este contexto, es consecuente la aparición de la identidad como tema de trabajo para las prácticas artísticas vinculadas con las redes y los nuevos medios. “El resultado final es la transgresión del yo y del otro, la perversión y abyección de los límites entre lo propio y lo ajeno” (Pardo, 2012; 90).

Ya que Vierkant (2010) vincula el fin de la representación con la sobreproducción de imágenes y con la necesidad urgente que tienen los usuarios de crearlas y publicarlas, es pertinente analizar una de las categorías de imagen más compartidas: el selfie. Paul Frosh (2016) estudia este tipo de imágenes de la cotidianidad contemporánea, que son

³² http://www.mteww.com/five_small_videos/ (visitado por última vez el 25/05/2018)

efímeras, inmediatas y una performance sostenida (Frosh, 2016; 252). Estas características se explican debido las características de los smartphones que combinan ubicuidad, portabilidad y conectividad (Frosh, 2016; 252). El autor se apoya en las palabras de Gómez Cruz y Meyer (2012) para advertir un quinto momento en la historia de la fotografía (Frosh, 2016; 251), en el cual, el selfie es entendido como un caso de estudio clave, como un objeto teórico depositario de los cambios del imaginario en los últimos años (2016; 252). Dicho fenómeno selfie ha supuesto un vuelco para el paradigma de la representación, lo que sin duda contrasta con la banalidad de la definición que el autor extrae del diccionario Oxford de la lengua inglesa: “a photograph that one has taken of oneself”³³ (Frosh, 2016; 251), por lo general efectuada con un *smartphone* o una *webcam* y distribuida casi instantáneamente en múltiples redes sociales como Instagram o similares. Por lo tanto, Frosh analiza el selfie en torno a tres conceptos clave de la teoría de la fotografía como son la indexicalidad, la composición y la reflexión.

La indexicalidad es la característica de la fotografía que entiende el objeto en frente de la cámara como el sujeto de la representación. Es decir, el index es la enmarcación de la realidad que efectúa la fotografía. Al igual que Frosh, muchos otros teóricos, dan por perdido este concepto en la era post-fotográfica debido a la simulación de imágenes que permiten los medios digitales, de forma que ya no es necesario tener una referencia a la realidad (Frosh, 2016; 253). Sin embargo, Frosh argumenta que quizá no se trate de una desaparición, sino de un desplazamiento de los límites del concepto de index, al menos en esta categoría de imagen. Así pues, Frosh sitúa el selfie a medio camino entre una huella de la realidad, es decir, una enmarcación –“index as trace”– y un acto del propio sujeto que fotografía –index as deixis– (Frosh, 2016; 254). El deixis hace referencia al cuerpo, sujeto activo que fotografía, y que normalmente nunca se incluye en la imagen porque es quien mira a través del objetivo de la cámara. Por lo tanto, el selfie tiene un matiz de performatividad: el sujeto pasa de representar a presentarse, y a su vez encarna el objeto (re)presentado. En consecuencia, la imagen pierde su capacidad de narración, de significación. “The selfie exploits indexicality in favour of connective performance rather than semantic reference” (Frosh, 2016; 254). Este tipo de imagen deja de hablar de la representación de las cosas en el mundo, el deixis (Frosh, 2016; 253), la particularidad de la fotografía que se encarga de señalar los objetos, ya no se dirige hacia el mundo, sino que el sujeto ha pasado a señalarse a sí mismo en el mundo. El selfie es presentación en lugar de representación. La idea de Frosh (2016) ya es mencionada por Han cuando habla de la identidad del sujeto en el enjambre digital: “Hoy cada uno quiere estar presente el mismo, y presentar su opinión sin ningún intermediario. La representación cede el paso a la presencia, o a la copresentación” (Han, 2014; 34-35).

En la composición tradicional de la imagen, también existe un concepto de barrera o límite, que es la cámara. El dispositivo fotográfico actúa como una barrera entre el

³³ “Una fotografía que uno toma de sí mismo”. Frosh cita así esta referencia: Oxford Dictionaries Word of the Year, 2013: 1.

cuerpo del autor y el objeto, estableciendo una jerarquía de poder entre ambos elementos (Frosh, 2016; 256). El selfie, también rompe esta relación de poder, permitiendo al cuerpo del autor incluirse en la imagen, convirtiéndose, en muchas ocasiones, en sujeto y objeto, ambos presentándose a la vez. La producción y la representación suceden dentro del mismo marco (2016; 257), lo que provoca que recaiga sobre el cuerpo toda la capacidad déictica de la imagen, es decir, la atención de la mirada se dirige hacia la presencia del sujeto-objeto. Con lo que, puede decirse que el selfie desmantela la composición estética de la fotografía. Si a esto se suma el hecho de que la fotografía es producida por el cuerpo mismo, podemos hablar del selfie como una imagen donde existe una reflexión, en el sentido en que la propia imagen es síntoma de la auto-consciencia del sujeto presentado (Frosh, 2016; 259). “This is true of all selfies by definition: they show a self, enacting itself” (Frosh, 2016; 259).

Zafra establece un paralelismo entre la crisis de la representación y la vulnerabilidad del cuerpo: el *cuerpo perfecto* se ha *representado* mientras que el *cuerpo imperfecto* ha necesitado su *presentación*, su exhibición directa (Zafra, 2010; 87). Es por ello que en la producción amateur de imágenes triunfa lo *freak*, lo real, lo que se escapa del canon (Zafra, 2010; 88). Antes se hacía referencia a la posible enfermedad del cuerpo y de la identidad debido a la fragmentación a la que es sometida para representarse *online*. El uso del cuarto propio conectado como laboratorio de operaciones (Zafra, 2010; 88), ¿pudo haber causado una crisis de la representación del cuerpo? Al contrario, en una época donde el cuerpo físico se encuentra cada vez menos presente, sucede un auge de la presentación del propio cuerpo. Su existencia dual –digital y fáctica– ha producido una crisis sino una época de revalorización del mismo, “como si el cuerpo temeroso de su plena digitalización se entregara el mundo para reivindicarse antes de ser neutralizado y reducido a su imagen, lo inmaterial, el no-cuerpo” (Zafra, 2010; 83). El cuerpo está más presente que nunca a pesar de la mediación de los dispositivos (Zafra, 2016; 84) y del ciberespacio, que son vistos por Zafra como un refugio y una “trinchera de la fragilidad relacional ante las imposibilidades del cuerpo” (Zafra, 2010; 89).

Si bien la opinión pública ve el selfie como un acto narcisista, Frosh ve en él una invitación a la alteridad para comunicarse. Mizuko Ito (2005), realizó en 2003 un experimento sociológico y fotográfico, donde los participantes interactuaban a través de dispositivos portátiles de mano que permitían compartir imágenes. Aquí observó la comunicación entre varias parejas de adolescentes que debían documentar su día a día para compartirlo en un blog. El resultado fue que los sujetos entraban en un flujo de comunicación constante a través de imágenes, desplazando el uso de los mensajes de texto. Ito cita a una de las participantes de su experimento: “I uploaded the photos just to show him where I am. This information about what I am looking at right now felt like a kind of conversation”³⁴ (Ito, 2005; 12) Estos adolescentes ‘presentaban’ su vida a sus parejas para mantener un hilo comunicativo abierto, para estar presentes. Ito llama a este contacto ligero donde no existe un mensaje concreto a comunicar como “ambient virtual co-presence” (Ito, 2005; 11), en castellano, co-presencia virtual ambiente. Este tipo de comunicación ligera, comunicación sin mensajes directos, es una reivindicación

³⁴ “Subía fotos para enseñarle donde estaba. Esta información sobre lo que estoy mirando es una especie de conversación”.

de la presencia del individuo en el mundo. Frosh señala que esta exhibición del yo en un espacio público como es la Red, responde a un fenómeno llamado “kinaesthetic sociability”³⁵, por el cual se distribuye una energía social entre los usuarios debido a que comparten imágenes y reaccionan ante las imágenes de los otros. Es necesario recordar que es en la contemplación de la imagen donde el selfie rompe definitivamente las estrategias perceptivas, interpelando al espectador de una forma especialmente cercana (Frosh, 2016; 258). La reacción de la alteridad también es resultado de la apelación a lo corporal. Por una parte, la forma en la que se muestra el cuerpo sugiere contacto físico y pone al espectador en el lugar de acompañante del representado (Frosh, 2016; 258), abanderando la mencionada co-presencia virtual. Frosh utiliza el ejemplo de *Around the World in 360 degrees: 3 Year Epic Selfie*³⁶, un video de tres minutos en el que el motorista de aventura Alex Chacón permite al espectador seguir su recorrido alrededor del mundo. Un caso similar, que también ilustra el poder kinético del gesto en el selfie, es la serie *Follow Me*, del fotógrafo e influencer Murad Osmani (Frosh, 2016; 258). En estas imágenes la pareja de Osmani es la que guía al espectador, papel asumido por el fotógrafo que toma la imagen mientras su compañera lo guía en sus viajes por el mundo. Lo que nos conduce, por otra parte, a la invitación a los espectadores a que sigan sus aventuras –*follow* es el nombre que tiene esta interacción en la red social de imágenes Instagram—. De acuerdo con Frosh, el selfie, como imagen gestual, permite al cuerpo establecer nuevas formas de socialización mediada con una alteridad distante, proponiendo, por lo tanto, un sistema de respuestas en forma de gestos de afecto (Frosh, 2016; 260). Es decir, la propia imagen invita a los espectadores a responder con su cuerpo: me gusta es un *double tap*, comentar, retuitear, pasar el carrusel de imágenes de las historias de los otros, mediados por la interfaz.

Zafra coincide en que la presentación para los otros es una interacción mediada, que además de ser una comunicación solitaria, fuerza una exhibición “para el otro”: “hablar para el otro”, “mostrarnos y ser para el otro” (Zafra, 2010; 102), reforzando la idea de la interacción a través de las pantallas como una búsqueda de la alteridad. Zafra afirma que las representaciones del propio yo en la red siempre se construyen “para alguien al otro lado. Pero la representación del yo no está restringida a la auto-representación. Como parte del proceso, es el otro el que termina cada proceso subjetivo y el conjunto-red el que registra y hace públicas muchas de estas representaciones” (Zafra, 2010; 102).

En conclusión, la producción y difusión de selfies crea un tejido social que utiliza la representación del propio cuerpo como un vehículo para la comunicación, o más bien, como un gesto que permite la comunicación (Frosh, 2016; 253). Se puede deducir de las ideas expuestas que compartir instantáneas del cuerpo y la intimidad es el deseo de contactar con el otro, de hacerse visible. Una exhibición en diferido para abrir canales comunicativos. Recae sobre la alteridad la responsabilidad de reaccionar, más ante quien se presenta que ante la narratividad de las imágenes.

³⁵ “Sociabilidad kinestética”.

³⁶ Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=VTIXttQL_Yk (visitado por última vez el 28/05/2018)

4. Extimidad, intimidad y ficciones

4.1. Extimidad y alteridad

En el anterior capítulo se manejaban los conceptos de comunicación ligera y co-presencia virtual al hablar de la representación del cuerpo a través de las imágenes. Más específicamente, en los selfies. Compartir imágenes de nuestra vida privada en un lugar público como son las redes sociales corresponde a un nuevo concepto que se traerá a colación en este capítulo: la extimidad. Se puede deducir de las aportaciones de Jacques Lacan y Serge Tisseron que la extimidad es lo íntimo hecho público, de modo que un concepto nace del otro. Baigorri resalta la actualidad de la acepción de Tisseron, “la exposición de los aspectos más íntimos de una persona” (Baigorri, 2016; 3). “En el siglo XXI, el pensamiento expandido de cada una de nuestras identidades se materializa y difunde en las redes sociales de Internet” (Baigorri, 2016; 1). Baigorri ve en los retales de intimidad que son expuestos en las redes una interpretación de diferentes yoes (Baigorri, 2016), al igual que Turkle veía diversos aspectos de una misma identidad en los personajes interpretados por los jugadores de mundos virtuales. El turismo identitario puede ser una de las causas de fondo de la espectacularización de la intimidad, no obstante, es pertinente traer a colación las conclusiones de Paul Frosh (2016), donde las imágenes contribuían a la creación de una energía social que reemplazaba la comunicación directa. De esta forma se puede entender la exhibición de la intimidad como un mecanismo de socialización que hace al individuo visible: “me sobreexpongo, luego existo” (Baigorri, 2016; 3). Por consiguiente, se podría decir que el motivo por el que se comparten los selfies es el mismo por el que se comparte la intimidad: una forma de hacer la vida personal y subjetiva presente y relevante para la alteridad. Zafra ve en este movimiento –de lo íntimo a lo éxtimo– una búsqueda de la alteridad como un espejo para ser contruidos. Un contacto, aunque mediado, “más que nunca regido por el deseo (movilizado por lo sustraído)” (Zafra, 2010; 21). De modo que:

Es, en esa necesidad del otro, donde lo privado se hace público, como la espera del cuarto propio “conectado”. Allí es donde nuestra fragilidad después está sobre la mesa y es compartida. Acontece así la búsqueda de nuestra propia comprensión mediante la escritura pública, como si dejásemos nuestro diario intencionadamente en una mesa ubicada en un lugar transitado, expuesto a la curiosidad morbosa de los otros (Zafra, 2010; 81).

Laura Baigorri afirma que la exposición de la intimidad puede incurrir en una falsificación del yo (Baigorri, 2016). La interpretación de la propia identidad que se demanda en las redes sociales, aún bajo el presupuesto de autenticidad, puede conducir al sujeto a salir de ciertas zonas de confort para instalarse en otros espacios donde explora aspectos de sí mismo (Turkle, 1992; Pardo, 2012; Baigorri, 2016). Sin embargo, no cabe duda de que estas interpretaciones a través de la compartición de intimidades están prediseñadas para agradar al objeto de deseo: el *álter*.

Baigorri (2016) estudia el caso de la artista Amalia Ulman, quien realizó un fake de su identidad en sus redes sociales mediante la subida de imágenes de una intimidad adulterada. *Excellences & Perfections* (2014) podría entenderse como una performance sostenida –al igual que lo es cualquier selfie–, una serie fotográfica donde la artista finge su identidad a lo largo de varios meses. El espectador reconstruye la narración a través de las imágenes-fragmentos que Ulman sube a su red social, reflejando comportamientos vistos muy a menudo en las redes sociales. “Amalia posando en lujosas habitaciones de hotel con la última pieza *fashion* que acaba de adquirir, con un nuevo look de rubia frágil, con morritos, con mirada sexy-nostálgica, con adorables peluches, con helados y *cupcakes* más decorados que comestibles” (Baigorri, 2016; 1). La pieza de Ulman no sólo habla de la crisis identitaria en las redes, lo interesante es la supuesta autoconsciencia de estas tecnologías del cuerpo: que para ser activado por el like necesita ser normativo e ideal hasta en sus espacios más íntimos, ya que el reconocimiento social se produce, como demuestra la artista, gracias a las representaciones/presentaciones del éxito. Ulman afirma que a medida que distorsionaba más la imagen de sí misma y reproducía los signos –selfies, imágenes, vídeos de corta duración y baja calidad, pequeños textos o *posts*– de los hábitos de cualquier *celebrity*, los seguidores y el afecto recibido aumentaban hasta cifras exorbitadas. La pieza retuerce hasta el límite la ficción cuando la artista pide disculpas a sus seguidores por haberse distanciado de sus comportamientos normativos debido a unas amistades inapropiadas (Baigorri, 2016; 2). De modo que Ulman vuelve a una identidad supuestamente auténtica, menos histriónica, que concuerda más con la imagen de feminidad dócil con la que comenzó su performance, recibiendo la respuesta y enhorabuena de contactos que nunca se habían pronunciado en años (Baigorri, 2012; 2). “El proyecto acaba con una triste lección aprendida: la evidencia del potencial superviviente de los arquetipos femeninos y su vigencia en el contexto online” (Baigorri, 2016; 2).

De igual forma, la pieza *The Annals of Private History* (2015) combina la crítica política con la reflexión de la extimidad. La obra se materializa en un video y un libro que ponen en juego la idea del diario íntimo, ahora expuesto online. Ulman reflexiona aquí sobre el diario utilizado para volcar una intimidad que no podía ser expuesta al público en los siglos pasados debido a la presión del patriarcado. Según Ulman, las usuarias de los diarios eran mujeres, mientras que el cuaderno de notas, más abierto al mundo era más propio de la masculinidad; un hombre gestionaba el mundo en estos cuadernos y exhibía sus hazañas (Ulman, 2015). Por lo tanto, se establece un paralelismo entre los diarios íntimos, que encerraban la expresión femenina, y su versión actual: los blogs o los posts de las redes sociales. Actualmente estas pueden parecer herramientas para liberar la intimidad libremente, sin embargo, la infantilización en las piezas de Ulman parece llevar a pensar en una extimidad que sigue víctima de un control provisto de una mirada patriarcal. Y si es un control panóptico, en manos de la colectividad, quizá esto sea un indicio –aún– de la presencia estructuras patriarcales en la retina de la sociedad postinternet.

4.2. El cuarto propio conectado: potencial esfera pública y aislada

La idea de lo privado también es trabajada y actualizada por Remedios Zafra (2010), quien igualmente utilizó la intimidad rescatada del siglo XIX como punto de partida. Si Virginia Woolf habla del cuarto propio como un lugar de introspección, reflexión e interioridad extremas (Zafra, 2010; 49), Zafra transforma el concepto en un lugar íntimo donde lo público se hace presente: es el cuarto propio conectado. La conexión en los hogares permite gozar “de la calidez del espacio íntimo y privado que regulado online se deja hacer público; del tiempo de reflexión que en la pantalla permite lo escrito frente a la presión de los del mundo del afuera” (Zafra, 2010; 21). Si bien esta presión no ha desaparecido del todo, sí es cierto que ha adoptado formas más invisibles —como muestran las piezas de Ulman—.

El cuarto propio conectado se convierte en “potencial esfera pública” (Zafra, 2010; 29) que, además permite la regulación de los niveles de intimidad que exhibimos. Según Baigorri, quien se apoya en las teorías de Tisseron, existen diferentes conceptos acordes a los diferentes niveles de intimidad: lo íntimo “no se comparte con nadie”, la intimidad es compartida en pequeños círculos, “animados [nosotros] por el deseo de extimidad” y la vida privada, tan sólo compartida con las familias dentro del hogar (Baigorri, 2016; 6). No obstante, Tisseron escribe este texto en 2001, por lo que los conceptos presentes en él no han tenido en cuenta los cambios de la red que sucedieron a partir del 2003, ni la condición postinternet de la que se comenzó a hablar a partir de 2008, con las consecuentes mutaciones de la privacidad debido a la conexión ubicua de los dispositivos.

Respecto a los grados de intimidad, Zafra propone el cuarto propio conectado como un centro de operaciones desde donde regular las esferas de la vida pública y privada (Zafra, 2010; 16). La Red y los dispositivos que permiten la conexión, son los responsables de la vinculación del espacio íntimo con el exterior y nos permiten controlar la cantidad de intimidad que compartimos.

La pantalla es el límite entre el mundo físico y el mundo virtual. En este sentido, se podría establecer un paralelismo entre los ordenadores, *tablets*, y *smartphones* de los cuartos propios conectados con las ventanas ‘analógicas’, tal como propone Zafra (2010). En el cuarto propio de Woolf, las cortinas serían aquello que regulaba la extimidad y bloqueaban la mirada del otro. En la actualidad, el papel de vano y de barrera recae sobre el dispositivo, que permite a los usuarios regular la cantidad de intimidad fragmentada que será expuesta. De este modo, reenmarcando la identidad, es posible presentar la mejor versión de un yo íntimo: en los avatares, perfiles y blogs se expresa una ‘autenticidad premeditada’.

No obstante, si se establece en un paralelismo entre la pantalla y la ventana, se entra en una paradoja. La ventana permite la observación del mundo, pero aísla al habitante del cuarto en soledad. De igual forma, el dispositivo resulta una barrera que, aunque hace la sociedad más cercana, atrofia nuestro cuerpo físico, reduciendo nuestras interacciones con el otro a meros gestos sobre la superficie de píxeles. Han (2014) señala

esta supresión de la distancia conjugando las figuras de la ventana y la interfaz: “*Windows* son *ventanas con puertas* que, sin espacios instancias intermedios, comunican con otras *ventanas*. La alteridad se encuentra demasiado cercana y esto provoca una falta de mirada al espacio público, sino a otras *ventanas* (Han, 2014; 34); la mediación está extinta: “Medios como blogs, Twitter o Facebook liquidan la mediación de la comunicación, la desmediatizan” (Han, 2014; 34). No obstante, otros autores difieren de esta opinión, viendo los dispositivos que permiten la comunicación como aparatos que cada vez median más el contacto humano, perdiendo la interacción directa. Por otra parte, Han sí habla de este fenómeno cuando se refiere a que la experiencia digital produce una desaparición del enfrente, donde está el otro. En consecuencia, existe una ausencia de mirada hacia el otro sustituida por una mirada al propio reflejo del sujeto. “El palpar con la punta de los dedos en la pantalla táctil (*touchscreen*) es una acción que tiene una consecuencia en la relación con el otro. Elimina aquella distancia que constituye al otro en su alteridad” (Han, 2014; 45). Paradójicamente, esta carencia de distancia implica un acceso fácil e inmediato a la intimidad: “Hoy, en cambio, reina una total falta de distancia, en la que la intimidad es expuesta públicamente y lo privado se hace público” (Han, 2014; 14). Han asegura que ha desaparecido el respeto en la comunicación digital, por lo que la exposición de lo íntimo se hace “pornográfica” (Han, 2014; 14), ya que no se desvía la mirada ante la intimidad de los otros.

Como se puede deducir de las ideas expuestas, la separación que Han establece entre lo público y lo privado es categórica. De no suceder una escisión de los conceptos, estos desaparecen desembocando en una crisis social. El discurso del filósofo puede parecer demasiado pesimista, ya que ve en la mutación digital la sociedad el origen de todos los males afectivos, psicológicos e identitarios de esta era (Han, 2014). Sin embargo, la mirada de Zafra (2010) abraza estos cambios. Sobre esta disolución de la frontera entre público y privado, Zafra habla de que aún existe una posibilidad regular lo íntimo dentro de las redes. Es más, demanda una reflexión sobre las posibilidades del vínculo de la privacidad del hogar con el exterior, que posibilita ahora y posibilitará muchas otras tareas y “oportunidades de acción colectiva” (Zafra, 2010; 51) que en una época anterior difícilmente conseguirían traspasar el umbral.

4.3. Crisis de la intimidad y nuevas condiciones de privacidad

En el desvanecimiento de los umbrales y la publicación de todo contenido que se supone íntimo, sucede lo que Paula Sibilia³⁷ denomina crisis de lo introspectivo: un deterioro de la intimidad causado por la definición de la identidad a partir de lo que el sujeto muestra o proyecta de sí mismo (Baigorri, 2016; 4). Zafra habla de la “opción” del sujeto de “autogestión de la privacidad/visibilidad de su yo” y también se sus “límites morales [...] potencialmente subvertidos, compartidos” ante el “ojo-Red” (Zafra, 2010; 23). Los ojos de la red y de los otros coinciden y son ahora maquínicos (Zafra, 2010; 23): se identifican con los párpados de las webcams y con las cámaras de los dispositivos. Pero, ¿es verdadera la identidad íntima que proyectamos? El profesor de psicología José Errasti

³⁷ Baigorri cita así a Sibilia, entrevistada: Pérez-Lanzac C. y Rincón, R. “Tu extimidad contra mi intimidad”. El País, Madrid, 24/03/09. http://elpais.com/diario/2009/03/24/sociedad/1237849201_850215.html

considera que las personas no actúan de forma natural cuando se sienten observadas (Pérez-Lanzac y Rincón, 2009). En ese caso, si estamos sometidos a una vigilancia constante permitida por una conexión ubicua y permanente, ¿es nuestra identidad una performance continua?

Martín Prada coincide en la presencia de dicha crisis, caracterizada por una situación de “permanente intercambio de intimidades o en la espectacularización de la intimidad, que deviene «extimidad»” (Martín Prada, 2015; 53). Por lo tanto, la intimidad no sólo se deteriora, sino que comienza a desaparecer por no ser apreciada dentro de la socialidad (Martín Prada, 2015; 53). Es necesario recordar a Baigorri: “me sobreexpongo, luego existo” (Baigorri, 2016; 3). El autor encuentra la causa de la problemática en una exteriorización de la memoria colectiva que comenzó en los años 60 del pasado siglo (Martín Prada, 2015; 54). El autor recuerda que McLuhan profetizaba un desplazamiento de los órganos del pensamiento hacia fuera de los cuerpos: “el cerebro fuera de su cráneo y los nervios fuera de su piel”³⁸. En la actualidad, los usuarios utilizan las redes sociales y las ‘nubes’ como prótesis de la memoria, convirtiendo Internet en un gran repositorio de las intimidades de toda una cultura (Martín Prada, 2015; 54).

La sobreinformación ha eliminado la noción de lo privado y de la privacidad (Martín Prada, 2015; 54). En consecuencia, las grandes empresas de la web (Amazon, Oath, Facebook, Google, etc.) aprovechan la vulnerabilidad y el deseo de los usuarios, que vuelcan sus datos e intimidades en la red confiando en las cláusulas de privacidad no leídas. Como explica Zafra:

Pasa entonces que los paseos y búsquedas obsesivos online hablan de nuestro deseo, de nuestra preocupación por cambiar de trabajo, por encontrar a un viejo amigo, por compartir nuestro temor ante la enfermedad de alguien que queremos... Pinceladas que por sí solas pueden no tener más valor que morbo, pero que sumadas hablan de nuestras subjetividades. (Zafra, 2010; 43)

Los gigantes de la información utilizan los datos –rastros del deseo de los usuarios– con fines lucrativos, capitalizando la intimidad (Martín Prada, 2015; 59). Mientras tanto, se continúa incentivando el deseo del prosumidor de publicar contenidos, de hacerse visible (Martín Prada, 2011). Es más, respecto a la cuestión de la vigilancia, Martín Prada asegura que la red es un sistema con estructura de panóptico (Martín Prada, 2015; 54), donde cada prosumidor es preso y carcelero de los otros. El paradigma social de la web compromete lo íntimo y si, por una parte, entiende la regulación de la privacidad como una oportunidad de liberar el cuerpo físico, la presión del gran “ojo-Red” (Zafra, 2010; 23) es insoportable.

Todas estas problemáticas sobre intimidad, extimidad, la regulación de ambas y los conflictos ocasionados por la vigilancia han causado un gran interés por parte de artistas postinternet que, además, trabajan con los nuevos medios.

³⁸ Martín Prada da la siguiente referencia: Marshal McLuhan, *Understanding Media: The extensions of man* [1964], Berkeley, Gingko Press, 2003, p. 86

En 2016 se celebró la decimosegunda edición del festival bienal de arte contemporáneo HTMELLES³⁹, cuya temática fueron las condiciones de privacidad (Conditions du confidentialité/ Terms of Privacy). Laura Baigorri comisarió esta exposición enfocándola desde las cuestiones de auto-gestión de la privacidad y sus efectos en la identidad. *CTRL + [YO]. Intimidad, extimidad y control en la auto-representación compartida* es el título del texto curatorial de la muestra. Baigorri crea una narrativa entre las piezas de los artistas basándose en la noción de autocontrol que implica la exhibición de la intimidad en las redes. Encontramos diferentes piezas que abordan la dicotomía entre íntimo y éxtimo de una forma más subjetiva: *The Annals of Private History* (2015) de Amalia Ulman, Léa Castoguy con *Journal* (2015-2016) o *Share Therapy* (2016) de Diana Laurel Caramat. En cambio, una visión más socio-política y colectiva, casi de concienciación, es dada por Intimidad Romero (2010-2016), Felizi y Shikarawa con *Sexy guide to Digital Security* (2015), entre otros.

Existen artistas que consiguen destapar las estructuras políticas de la Red con ironía, para subvertir y señalar de forma más punzante la problemática. Franco y Eva Mattes forman parte de este tipo de artistas, cuyas piezas enfocan críticamente las estructuras sociopolíticas del Internet del siglo XXI. En la exposición *CTRL + (YO): Intimidad, extimidad y control en la auto-representación compartida*, durante el festival HTMELLES 2016, también se exhibió la pieza *The Others*, en la que la pareja muestra una serie de 10 000 imágenes de la vida íntima de usuarios a los que han hackeado (Baigorri, 2016; 8). El video en bucle de las imágenes se acompaña con los archivos musicales también robados a estos usuarios (Baigorri, 2016; 8). En este caso, los artistas realizan una publicación forzosa de la intimidad de los usuarios, estén estos dispuestos a compartir o no. Las fotografías son anodinas, según Baigorri: fotos de mascotas, algunos selfies, retratos de familia... (Baigorri, 2016;8). No obstante, los Mattes declaran "Internet se ejecuta en el voyeurismo y el exhibicionismo. Todos somos miembros de este espectáculo de la vida diaria" (Baigorri, 2016; 9).

Estos artistas ya habían trabajado con los conceptos de intimidad, privacidad y transparencia años atrás. Desde el 2000 al 2003 los Mattes abrieron sus ordenadores para que cualquier usuario de la Red pudiese observar sus vidas privadas en cualquier momento del día. Sin duda, lo hacían abanderando la idea de una privacidad obsoleta (Martín Prada, 2015; 56) al mismo tiempo que ilustraban la "generalizada pérdida de control sobre nuestros datos e informaciones privadas en Internet (así como de su posible utilización para fines del todo imprevistos)" (Martín Prada, 2015; 56).

³⁹ <https://htmlles.net/2016/edition2016/> (visitado por última vez el 29/05/2018)

5. El amor en las redes y la capitalización del afecto

Martín Prada ve el estudio de la afectividad como “eje de análisis e investigación” que permite enfrentar cuestiones problemáticas como la identidad, que habitualmente se ha discutido desde una perspectiva negativa y podría plantearse una discusión en un tono diferente. Así pues, cabe la posibilidad de abordar las cuestiones de la identidad de forma más positiva, y no como un estado conflictivo, como se ha hecho hasta la fecha (Martín Prada, 2015; 62). “No olvidemos que es un afecto positivo el que integra tanto la identidad como la autoidentidad, que la afirmación de identidad de cada uno es, por lo general, «fundamentalmente afectiva, llena de sentimiento de estima para con uno mismo»⁴⁰” (Martín Prada, 2015; 62).

La cuestión del afecto aparece en este trabajo como un tema transversal, responsable de los comportamientos que la sociedad ha adquirido en las redes, y por ello se ha considerado necesario abordarlo en este último capítulo. Zafra identifica el afecto como el motor de las ciber-búsquedas de los usuarios. Esto puede extrapolarse a las búsquedas de las redes sociales, en las cuales el cibernauta ingresa para “mantener vivos tus contactos, tus proyectos, tus amigos, tu pasado, tus afectos por venir” (Zafra, 2010; 70). Durante este trabajo pocas veces se han utilizado los términos afectividad, amor o deseo, no obstante, sí se ha utilizado una frase que los implica: la búsqueda del otro. La persecución del objeto amado se pone en marcha debido a los mecanismos del afecto y del deseo, detonados por el aislamiento característico de una década conectada. ¿Es el deseo incandescente una consecuencia de la adicción a la conectividad? ¿Es una respuesta al aislamiento, a la no-presencia de la alteridad? ¿Cómo gestionan las redes nuestra necesidad incansable de seducir y ser seducidos?

En primer lugar, se abordarán las figuras poéticas que utiliza Remedios Zafra para reflexionar sobre la doble concepción del cuarto conectado como un espacio de deseo y de aislamiento. A continuación, se destapan las mecánicas biopolíticas que generan esta necesidad social y la mercantilizan (Sibilia, 2008; Martín Prada, 2015).

5.1. La búsqueda de la alteridad en el cuarto conectado de al lado

Desde que la conexión ha llegado a los espacios más íntimos y conviven en ellos lo público y lo privado, Zafra observa un encuentro de estas dos esferas cuya gestión modifica la forma de sentir de los individuos:

El cuarto propio y el cuarto propio conectado sin embargo son territorios vacilantes e híbridos, pura potencia. [...] Siendo lugar antropológico, en el sentido identificado por Merleau-Ponty, contiene en relación con la pantalla una diversidad de lugares y espacios que versatilizan la experiencia de la soledad y su papel dentro de la casa, como dispositivo de nuestra experiencia. Reconfigura así la retórica de nuestros movimientos y relaciones con quienes compartimos nuestra vida. (Zafra, 2010; 53)

⁴⁰ Martín Prada cita a Javier San Martín. Su referencia es: «Cuerpo, Alma y Persona. Para una filosofía de la mente y ontología del ser humano», UNED, 2010, p. 110

Son varias las dicotomías que plantea Zafra sobre este lugar. Por una parte, las pantallas que iluminan los cuartos los convierten en enclaves de “potencia infinita”, dado que a través de los píxeles el cuerpo es susceptible de ser mutado a nuestro antojo, aproximándonos a los otros con diferentes formas, más atractivas, más seductoras. Por otra parte, si se busca una presentación en las pantallas con una identidad y una imagen más cercanas a la realidad física, las redes sociales brindan la posibilidad de ampliar los círculos de amistades, sentirse apreciado, contribuir a la sociedad con una opinión personal, privada y única –producción amateur de contenidos (Martín Prada, 2015; 42)– y, edificar nuevos modelos comunitarios. “La autogestión del propio sujeto y sus redes afectivas y laborales” (Zafra, 2010; 72) no es tan sólo una tendencia de la web 2.0, sino que responde a la necesidad de hacerse presente y amado en los nuevos espacios de la socialidad.

Sin embargo, las infinitas posibilidades comunicativas de la habitación propia son, al final, recuentos en solitario (Zafra, 2010; 53). Zafra plantea esta doble forma de comprender el cuarto propio conectado: por un lado, es una casilla en blanco, pura potencia, sin embargo, por otro lado, la autora nos hace conscientes de que los lazos afectivos mediados por las pantallas implican una soledad absoluta. Desprejuiciado, libre, pero atrofiado cuerpo físico, al fin y al cabo (Zafra, 2010; Han, 2014; 57). “Hablo con los otros conectados. Y lo hago gracias a un intermediario, muro sutil-pantalla, que opera como la mayor garantía de una actuación donde el cuerpo está libre del condicionante-mirada” (Zafra, 2010; 23). También incide varias veces en la idea de una soledad premeditada desde el diseño de este dispositivo, que puede ser usado por un sólo par de ojos, por un par de manos (Zafra, 2010; 16). Ante estas circunstancias se produce una “respuesta homeostática” (Zafra, 2010; 93) del cuerpo físico, que reivindica ser cuerpo. En palabras de Zafra: “Cuando, conectados, el cuerpo se inmoviliza, la conciencia del mismo reclama su movimiento, pellizcarlo, estirarlo, palparlo para recuperar sensaciones olvidadas en: ese pie, ese brazo, esa zona del cuello, esa rodilla...” (Zafra, 2010; 93)

Este despertar del cuerpo lleva a Zafra a hablar de la imagen retórica del cuarto de al lado, que la autora utiliza como metáfora de esta paradoja entre afecto y aislamiento. Zafra cuenta cómo el cuerpo de la habitación propia reclama su condición material y, en ocasiones, puede escuchar los cuerpos inquilinos de las habitaciones de al lado. El descubrimiento del hábitat contiguo sitúa al sujeto en una posición conectada, pero también separada, distante respecto a quien tiene cerca. El cuarto de al lado es un lugar de deseo, y la habitación contigua también es, en mayor medida que el cuarto propio, un espacio de expectación y de potencia infinitas, ya que la intimidad que se filtra entre las paredes permite la configuración de narrativas sobre el otro (Zafra, 2010; 93). Sólo conocemos la alteridad por lo que traspasa el umbral de nuestro cuarto propio: sonidos, voces, susurros, el título que le ha dado a la señal Wi-Fi, algún brazo que cuelga de la ventana..., del mismo modo que la intimidad mostrada por el otro en el ciberespacio sólo es una filtración de retales de sí mismo. No obstante, en este mar de posibilidades, el cuarto propio sólo se aferra a una “conjetura de que el de al lado es como nosotros” (Zafra, 2010; 92). De este modo, Zafra entiende el cuarto de al lado como una “imagen especular del nuestro” (Zafra, 2010; 92), metáfora de la alteridad lacaniana buscada como un espejo en el que reflejarnos (Baigorri, 2016; 3). Por lo tanto, se puede entender

el deseo, la búsqueda de las imágenes de los otros nace como la reivindicación de un yo, en este caso, el cuerpo físico, que quiere reafirmarse y re-construirse. “Pero ¿por qué necesitaría el cuerpo reivindicarse en el cuarto de al lado?”. Podría tratarse de un “redescubrimiento por contraste: el cuerpo clama ser cuerpo, ser llevado a sus límites” (Zafra, 2010; 93).

La consciencia del cuarto de al lado “también tiene que ver con el deseo” (Zafra, 2010; 92). Una vez las luces se apagan y se hace presente la ausencia de los cuerpos, se detona el deseo de los mismos. “La presencia auditiva del vecino es, paralelamente, el sonido reivindicativo del cuerpo, como eje vertebrador del cuarto propio conectado” (Zafra, 2010; 93). El aislamiento es el motor de la búsqueda del otro cuerpo en el cuarto de al lado, y esta característica ‘deseante’ está implícita en todo cuarto propio conectado, con lo cual, los cuartos propios conectados son lugares donde se desea el afecto debido a su imposibilidad material del mismo. Zafra afirma:

Descubres además que los cuartos propios de tus vecinos convergen con el tuyo en las respectivas wi-fi captadas por tu ordenador y que, cada vez que reinicias tu ordenador, te dan la bienvenida. [...] Si no fuera por las señales de los otros conectados y sus *wi-fi(s)*, la habitación sería más máquina que ciborg, y la soledad física que a menudo caracteriza nuestra vida, conectados a secas. Porque la conexión es ante todo la señal de que al otro lado hay vida. (Zafra, 2010; 39)

Es posible ver aquí una metáfora de la estrategia utilizada por las redes comunitarias para detonar la necesidad de cuerpo debido a la desmaterialización del mismo. Si bien es cierto que el cuarto propio actúa como refugio de relaciones seguras, más que nunca está “regido por el deseo (movilizado por lo sustraído)” (Zafra, 2010; 22).

5.2. Adicciones a la búsqueda: amor y deseo

A pesar de la atrofia corporal, el entorno mediador del aparato-pantalla es un lugar seguro para las interacciones online. Lo virtual implica un riesgo emocional menor para los amantes en la Red y esto, sumado a la intensificación de las emociones, debido probablemente a que la ausencia del objeto amado lo hace excesivamente presente y deseado, hace que la socialización a través de Internet tenga ventajas considerables. Como explica Zafra: “En la soledad de muchos cuartos propios, el objeto amado está ausente y la no-presencia libera su energía erótica. Aquel a quien se ama se hace excesivamente presente, desbordante, todo apariencia” (Zafra, 2010, 95).

El aplazamiento del cuerpo que caracteriza las relaciones en Internet, eliminando, así una gran parte de la comunicación (Han, 2014), demanda a la palabra maximizar su capacidad de representación. La escritura amorosa en la Red es utópica, dado que expresará todo lo que quiera ser representado. Zafra señala que así se produce “la sustitución del otro por la expectativa de su narración, amplificando el deseo por la ausencia de cuerpo” (Zafra, 2010; 97). Lo mismo que sucede en el cuarto de al lado.

La comunicación online, o el “cortejo online”, como lo denomina Zafra, reduce las conductas relacionales a la “seducción” (Zafra, 2010; 97); entendida como la continua expectativa del otro en un espacio en el que el encuentro nunca llega a realizarse por

completo, porque se desvirtuaría. La presencia del cuerpo de carne y hueso y vulnerable haría desaparecer el deseo de un cuerpo conectado, presentado, pura apariencia. Zafra nos hace conscientes de que nada es tan perfecto como el amor en línea porque este es “Solo un espejismo, fruto de una necesidad de amar” (Zafra, 2010; 96) y, por supuesto, de ser amado. La adicción a las relaciones sociales en línea tiene sus causas en la creciente positividad de este tipo de contacto, que además, retroalimenta los mecanismos de dopamina de nuestro cerebro debido al continuo deseo, nunca satisfecho, de alcanzar al otro a través de las superficies de píxeles. Zafra lo explica de modo poético, citando al artista Jan Ekato⁴¹: “Incluso cuando nada llega la espera es para los que quieren amar(se) el símbolo de lo posible, [...] TE ESPERO. QUISE DECIR: *TE AMO*” (Zafra, 2010; 98)

5.3. Capitalismo afectivo

En los últimos años los estudios del comportamiento han descubierto el afecto como una fuerza productiva de gran valor. Actualmente, afecto y trabajo conviven dentro de los mismos ámbitos, ya que la labor productiva se ha extendido a todos los ámbitos de la vida cotidiana. Al prosumidor le resulta imposible abandonar sus redes comunicativas y dejar de producir contenidos supondría para él la exclusión social y el aislamiento. Hasta ahora, en el texto sólo se ha hablado de este ciudadano, amante –amateur– individuo prosumidor, mano de obra social (Martín Prada, 2015; 59) de la sociedad-red. No obstante, cabe preguntarse ¿cómo ha llegado a esta situación? ¿Quién genera el deseo de compartir que convierte toda la vida en potencia productiva?

Quando a nuestros cuartos propios conectados llegaron las redes sociales nos hemos convertido en contactos de otros y de las cadenas de amigos de aquellos otros, como consecuencia, engranaje de un sistema de producción de contenidos, donde nosotros somos el contenido, objeto de intercambio y negociación, fuera de la gestión e intervención pública. (Zafra, 2010; 71)

Martín Prada señala este fenómeno como un “nuevo capitalismo” social o afectivo (Martín Prada, 2011; 32), que utiliza las formas de interacción humana como medios de producción.

Con la expansión de los “social media” el diseño de formas de relación humana ha devenido la base instrumental prioritaria de la nueva producción económica. En este nuevo modelo de negocio, el característico de la llamada “Web social”, producción económica y producción de experiencia social y afectiva coinciden, fusionándose y conformando un todo integrado. (Martín Prada, 2011; 32)

El oligopolio de grandes compañías que gestionan los servicios de información de Internet, que coinciden con los gigantes que pueblan Silicon Valley, ha recurrido a las “pulsiones y necesidades más hondamente arraigadas en el ser humano” (Sánchez, 2018; 20) para enriquecerse. Esto quiere decir que el software mediante el que los sujetos interactúan está diseñado para hacer a los sujetos adictos a este tipo de

⁴¹ Este artista parece ser otra identidad ficticia creada por Zafra, ya que no se ha encontrado ninguna referencia a él. No obstante, tampoco se ha encontrado documento alguno que corrobore esta hipótesis.

comunicación, y así seguir engrosando los ingresos de marketing y publicidad que estas grandes empresas se embolsan. Dentro de estas empresas existen departamentos de “ciencias del comportamiento” o “diseño del comportamiento” (Sánchez, 2018; 20), cuyo objetivo es el estudio, mediante disciplinas como la psicología, la neurociencia y la filosofía, de las innovaciones a incluir en las aplicaciones para que estas activen más nuestro deseo de estar conectados y comunicados. Como explica Martín Prada: “Todo gira en torno a la proliferación de un inmenso repertorio de “tecnologías afectivas” responsables de una adictiva mediación técnica de la afectividad que permite la multiplicación intensiva del (ya hoy continuo) intercambio de su necesidad” (Martín Prada, 2011; 33).

Recientemente, se percibe un acusado interés por investigar el funcionamiento de este tipo de capitalismo para no caer en sus redes. Carlos Manuel Sánchez realiza un pequeño reportaje sobre la ética dentro de las redes sociales y otras plataformas de socialización accesibles a través de los dispositivos de mano; en este reportaje entrevista a diseñadores y filósofos encargados de desarrollar estas aplicaciones. Tristan Harris, quien demanda una revisión de la ética de las tecnologías afectivas, también denominadas tecnologías del comportamiento (Sánchez, 2018), está en contra de la manipulación emocional ejercida mediante el diseño, ya que se convierte al ciudadano –en su tiempo libre– en maquinaria de producción económica. Harris denuncia las consecuencias en las relaciones interpersonales que esto puede implicar “lo que empezó como una carrera por monopolizar y monetizar nuestra atención está erosionando ahora los pilares de nuestra sociedad: la salud mental, la democracia, nuestras relaciones sociales y nuestros hijos” (Sánchez, 2018; 20).

Martín Prada señala la importancia que tiene el afecto en la construcción de la socialidad y el peligro de jugar con la subjetividad como mercancía y moneda de cambio (Martín Prada, 2015 61). La capitalización del afecto conlleva serios problemas identitarios y relacionales: en primer lugar, el autor se apoya en el psicoanálisis⁴² para declarar que la afectividad es constitutiva de la identidad, ya que el organismo con afecto, deviene cuerpo (Martín Prada, 2015; 60); la afectividad se entiende como la primera forma de socialidad posible, y a continuación llegarían los lazos familiares, profesionales, económicos y políticos. El autor afirma “que la afectividad es el motor de arranque en la generación de toda socialidad, al actuar como punto de enlace primordial entre el afuera y el adentro, entre la individualidad y la colectividad”. Por último, el afecto es aquello que mueve al individuo desde dentro hacia afuera y lo sitúa en el mundo, el deseo de afecto es aquel síntoma de incompletitud que le exige exteriorizarse, ser propenso a querer (Martín Prada, 2011; 33) y, por tanto, buscar una alteridad. Mantenerse conectado implica tanto afecto como interacción. Y, según Martín Prada, “el estudio de las interacciones afectivas apuntaría siempre a la virtualidad del mundo, a su potencial

⁴² Martín Prada cita un artículo que vincula el afecto con la identidad: David Amorín Fontes, “El psicoanálisis como método de investigación del afecto”, *Querencia. Revista de Investigación Psicoanalítica* 6 (agosto de 2003) [http://querencia.psico.edu.uy/revista_nro6/david_amorin.htm]. Este enlace ha sido verificado por la autora (03/06/2018).

de ser para el sujeto, al indicarle que no es una parte completa de la realidad” (Martín Prada, 2011; 33).

Si el afecto salta de lo íntimo para transformarse en fuerza productiva a través de una manipulación que deja la subjetividad exhausta, es lógico que se experimenten síntomas de carencias afectivas. Martín Prada señala algunas de ellas, que coinciden con las extraídas de los textos del filósofo Byang-Chul Han (2012, 2014): la soledad, la ansiedad contemporánea, el distanciamiento físico y, una idea que parece contradictoria, “la disponibilidad de ser afectado” (Martín Prada, 2011; 34). Cuando Zafra habla del cuarto de al lado expresa de forma apropiada este contrasentido de las pulsiones afectivas, ya que los individuos se mueven en la web por un deseo de contacto que al mismo tiempo los aísla más del entorno.

Si bien “el éxito de las redes sociales en Internet está basado en la creación de territorios afectivos, de entornos cargados de expectativas de socialización” (Martín Prada, 2011; 33), estos espacios se han vuelto productivos, y del mismo modo se han mercantilizado las interacciones afectivas y vitales que se realizan en los mismos (Martín Prada, 2011). Una nueva industria surge edificada sobre las tecnologías de comunicación interpersonal a medida que la vida social y la vida económica se hacen intercambiables (Martín Prada, 2011; 33). Como afirma Sibilia (2008), toda interacción es mercadotecnia debido a la explotación que el capitalismo ejerce sobre la subjetividad. Las redes de contactos de los usuarios sirven para promocionar determinados productos e incluso la extimidad compartida *online* promociona, sin regulación ni leyes de competitividad, marcas determinadas. Parafraseando a Zuckerberg, fundador de la conocida red social Facebook, “nada influye más en las decisiones de una persona que la recomendación de un amigo confiable”⁴³ (Sibilia, 2008; 26). Esto supone que, animados por un deseo de aceptación social, los sujetos quieren obtener los objetos que la alteridad les exhibe.

En conclusión, la vida es mercadotecnia. El sistema participativo de la Red es organizado por las pasiones manipuladas de los individuos. Hoy en día, según afirma Martín Prada, conocedor de las teorías de Žižek y Baudrillard, las aplicaciones informáticas no son exactamente “objetos de deseo”, sino productoras de nuevas redes deseantes: “la máquina-red es hoy deseo mismo” (Martín Prada, 2015; 72). Por lo tanto, cabe entender las plataformas de socialización como herramientas biopolíticas que están cambiando la configuración de las conductas sociales. Si la afectividad, controlada por el capital, constituye la forma más primaria de socialización, la manipulación del afecto genera nuevas formas de vida mediante la homogeneización de hábitos a través de las redes sociales. El anhelo de pertenecer a una comunidad es ahora pilar de la biopolítica, cuya función es la de producir y reproducir formas de vivir, más que de mejorar las condiciones biológicas de la vida (Martín Prada, 2015; 56).

De esta forma, las redes sociales reflejan el paradigma de Internet del siglo XXI, cuya característica principal es el uso de la red digital para que el sujeto gestione sus contactos tanto afectivos como laborales, lo que produce una combinación, sin duda

⁴³ Paula Sibilia no da referencia de la cita de Marc Zuckerberg. Únicamente menciona que las citas recopiladas en su texto son tomadas de gacetas, pequeñas reseñas, y otras fuentes diversas.

peligrosa, del ocio con la producción económica (Zafra, 2010; 72, Martín Prada, 2011). Como explica Zafra: “Sin duda las redes conversacionales sitúan al sujeto en una posición de contactos sin precedentes, en un contexto que arroja y donde poder compartirlo que ilusiona y lo que preocupa compartir” (Zafra, 2010; 70). Al usuario de la web 2.0 se le crea la necesidad de contribuir al gran proyecto social con sus propios contenidos, y la recompensa es el afecto (‘me gusta’ o *like*), la pertenencia como contrapeso del aislamiento.

5.4. Prácticas artísticas sobre el ciber-afecto.

La subversión es la clave que permite para dar la vuelta a las mecánicas manipuladoras de la Red (Martín Prada, 2015; 68): el manipulador manipulado. Si existe un sistema capaz de ejecutar dicha subversión, este es el arte. Martín Prada observa cómo las problemáticas derivadas del uso del afecto como valor de cambio en el Sistema-red hacen surgir propuestas artísticas con la intención de reivindicar la libertad de estos territorios. Estas manifestaciones “se caracterizan por un sin fin de referencias a los deseos de contacto personal y afecto a través de las redes y, sobre todo, a los procesos en los que tiene lugar su colonización empresarial y económica” (Martín Prada, 2011; 35). Su forma de proceder es la utilización de las herramientas propias del mecanismo de producción criticado: las redes sociales y otros ciberespacios de diálogo y encuentro (Martín Prada, 2011; 35).

Algunos de los proyectos presentan estrategias de reivindicación más agresivas, proponiendo una crítica feroz, irónica y muy política, mientras que otras manifestaciones exploran y analizan de manera más poética los movimientos de las interacciones afectivas online. No obstante, Martín Prada (2015; 63) propone unos rasgos comunes para ambas: la constante referencia al deseo de contacto, el uso común de la ficción como herramienta agitadora, la “cálida sinceridad” en el tono de la crítica –correspondiente con los “imaginarios afectivos *amateur*”–, y la ambigüedad fronteriza entre “cuidado y control, afectividad y sometimiento”.

La versión más política de las prácticas utiliza la referencialidad a las redes sociales de forma directa y el hecho de que trabajen casi siempre de forma colectiva los acerca mucho a las prácticas hacktivistas. Martín Prada menciona como ejemplo la exposición *Speed Show Vol. 5 “Open Internet”* (2011)⁴⁴, comisariada por el artista Aram Barthol, junto a Anne Roquigny y Marie Lechner. Esta exposición, celebrada en un cibercafé de París, es una declaración de la independencia del espacio de Internet, ya que reunió multitud de artistas que jugaban con los límites de la red, como JODI, Anonymous, o Constant Dullaart. No obstante, es interesante resaltar los artistas que generan contrasentidos en las redes sociales y sus procesos de construcción de identidad. Tobias Leingruber es creador de *Facebook Resistance*, una pieza que consiste en talleres donde los asistentes aprenden a hackear y personalizar sus perfiles de Facebook para desmontar los cubículos prediseñados en los que Facebook encaja la identidad. Una obra clave para la práctica artística en las redes postinternet es *Naked on Pluto* (2010) (de Aymeric Mansoux, Dave Griffiths y Marloes de Valk) es un videojuego interactivo de

⁴⁴ <http://fffff.at/speed-show-5/> (visitado por última vez el 3/06/2018)

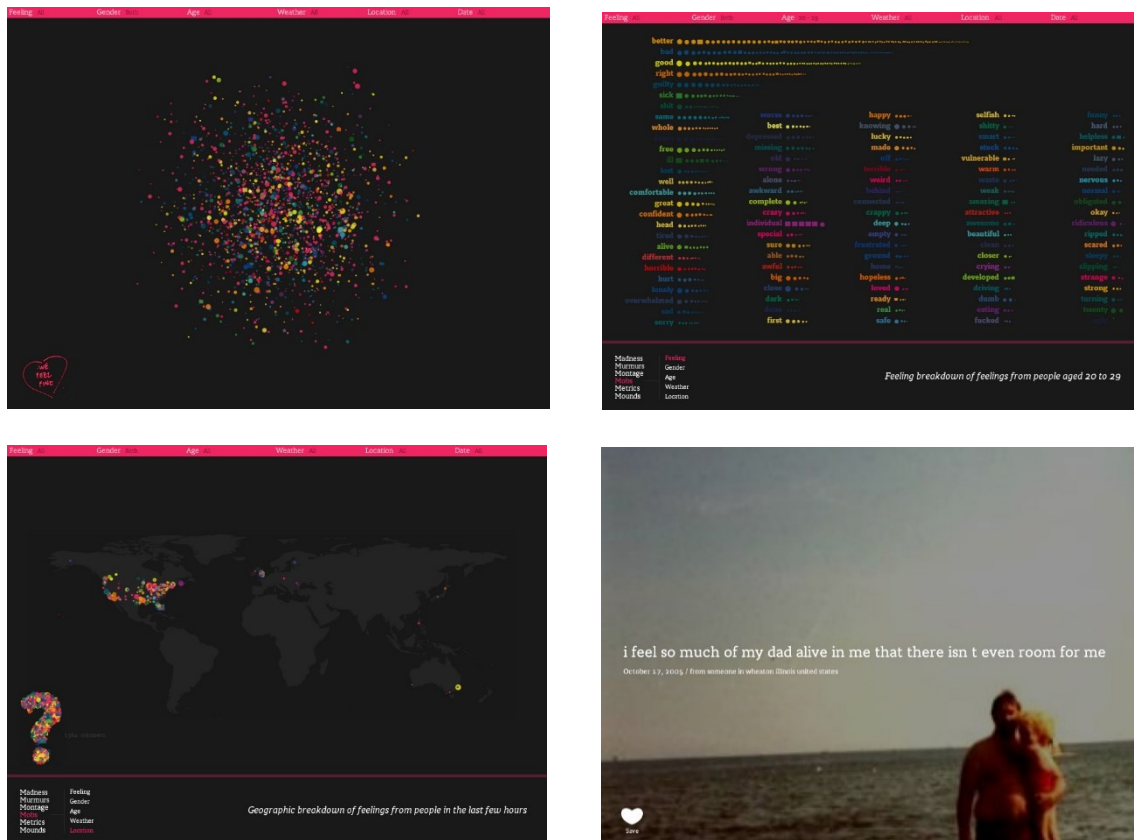
ficción satírica, que parodia y remezcla las demandas de las redes sociales de una forma muy directa. Es necesario jugar al videojuego introduciendo los perfiles de las redes sociales de los participantes y este recombinará la información de los algoritmos para que los usuarios perciban sus conexiones en forma de supervivencia en un submarino. El objetivo, según Aymeric Mansoux (2012) es desmontar la idea de transparencia con la que nos bombardean estas empresas. Otras piezas que también presentan matices activistas son aquellas llevadas a cabo por el colectivo de Les Liens Invisibles, que en *Seppuko* (2009) ayudan a los usuarios de Facebook a ‘suicidar’ sus perfiles; o *Afectividad empresarial (serie financiera)* (2006) del Colectivo 8852, una página de net.art que niega la interactividad al cibernauta y le conduce por páginas de empresas multinacionales.

Por otro lado, existen prácticas artísticas que trabajan sobre las aplicaciones del tejido conectivo de internet en claves más poéticas. Un ejemplo de ello son las piezas del artista Gregory Chatonsky. *I would have liked to be one of you* (2009) es una aplicación diseñada para Facebook que permite robar las identidades de nuestros amigos en la red social y publicar su contenido en nuestro perfil. Chatonsky plantea problemáticas identitarias y de vigilancia con esta obra, mientras que en *Peoples* (2007) propone revisar la potencialidad de Internet como un generador de identidades ficticias, algorítmicas y frágiles. En la obra *Peoples* (2007), Gregor Chatonsky y Jean Pierre Balpe crean “biografías imaginarias” (Martín Prada, 2015; 158) mediante un generador automático de textos y un carrusel de fotos tomadas de Flickr. El espectador de esta pieza reconstruye las alteridades que se presentan a partir de las asociaciones arbitrarias que presenta el algoritmo de la web.

Chatonsky desarrolla, junto a LeBerre, otro software en 2007 que archiva los sentimientos publicados en la red y elabora una publicación de quinientas páginas cada hora, con un texto en cada página. La pieza consiste en una pequeña biblioteca de estas publicaciones y se titula *The Register*. Se agrupan en conjuntos de 24 tomos por día y cada libro puede ser impreso bajo demanda.

De forma simultánea a esta pieza se desarrolla *We Feel Fine* (2007), de Jonathan Harris, en la que también se registran los sentimientos publicados en los blogs de la web. No obstante, en lugar de tomar forma de archivo, Harris plantea una página web interactiva donde podemos navegar en las emociones de los otros. El análisis de esta pieza y de las intenciones del artista se amplía en el caso de estudio.

6. Caso de estudio: Jonathan Harris y *We Feel Fine* (2006)



Las diferentes interfaces de navegación de *We Feel Fine* (2006). De izquierda a derecha superior: Madness y Mobs. Izquierda a derecha inferior: Mobs y Montage.

Se han escogido como caso de estudio varias piezas del artista Jonathan Harris (1979), cuya creación es consecuencia ilustrativa de los conceptos investigados en este trabajo. Se han seleccionado las obras más próximas a las ideas de identidad, intimidad y afecto que se plantean a lo largo del T.F.M., por lo que, de todos los trabajos de Harris, estas son las que mejor representan la Red como un nuevo espacio de afecto, donde se comparten intimidades. Por otra parte, se observa en las piezas una evolución significativa de los conceptos propuestos, de una visión más positiva y utópica, propia de autores como Zafra, a la reciente visión distópica y con mayor carga de denuncia biopolítica, como vemos en Han (2014), Martín Prada (2015), Sibilia (2008).

En la página web de Jonathan Harris, se describe como artista multidisciplinar y científico de la computación. Su obra se caracteriza por la gestión de datos enfocada hacia el *storytelling*, es decir, la narración o construcción de historias. Está especializado en arte interactivo, por lo que su producción siempre implica diferentes grados de colaboración, ya sea en la programación o construcción de las mismas –Harris trabaja con diferentes

profesionales de gestión de datos para luego crear piezas donde los espectadores o los usuarios de Internet aportan los contenidos—.

Según las nociones de clasificación que se han formado en la investigación, todas las piezas de Harris que aquí se analizan son arte postinternet que, además, se aloja o se ha alojado en la red. Es más, sus piezas presentan un carácter colaborativo y habitualmente son creadas para ser vistas online, lo que las acerca a las características esenciales del net.art. Por otra parte, las piezas de Harris presentan una necesidad de gestionar la cantidad de información abrumadora que circula en la red desde la mutación al paradigma 2.0, por lo que podría incluirse su obra dentro de las estéticas del *big data*, o aquellas piezas que trabajan con la información de la web. La exposición *Big Bang Data* (CCCB, 2014) incluía una de las piezas que aquí se analizan de Harris, *We Feel Fine* (2006), así como una obra-manifiesto representativa del cambio de dirección de Harris hacia una perspectiva negativa del ciber-mundo (Dewey, 2009): *Data will help us*⁴⁵ (2008).

No obstante, las piezas de Harris se diferencian claramente del resto de obras de arte o net.art que incluyen el concepto de big data. Harris añade un matiz subjetivo y emocional a las obras, mostrando multitudes humanizadas a través de la recopilación de sus deseos y expresiones íntimas.

Data will help us remember, but will it let us forget? [...] It will help advertisers see people as statistics, but will it help us remember those statistics are people? [...] It will help cardiologist monitor pacemakers with WiFi connections, but will it keep hackers from hacking our hearts? [...] It will help governments map the consumption pattern of cities, but will it help us depend less on consuming? [...] It will help us feel connected, but will it help us feel loved? [...] It will help us keep count of everything in our lives, but will it help us understand that not everything in our lives can be counted? It will help us see the world as it is, but will it help us see the world as it could be?⁴⁶ (Harris, 2008)

Los artefactos de Harris hacen eco de todas las características de la web social o el sistema-red, que desde 2003, ha sido el paradigma de Internet. No obstante, es pertinente resaltar que, en los cuatro años anteriores a la producción de esta pieza, nacieron Wordpress (2003), una de las principales plataformas de blog, las plataformas más poderosas de distribución de imágenes, Flickr (2004) y Youtube (2005), la red social Facebook (2004) y Twitter (2006), plataforma de microblogging, que podrían haber marcado la creación de *We Feel Fine* (2007) dadas las transformaciones de la Red que han producido estas plataformas.

⁴⁵ <http://datawillhelp.us/> (visitado por última vez el 3/06/2018)

⁴⁶ Traducido por la autora como: “Los datos nos ayudarán a recordar, pero ¿nos dejarán olvidar? [...] Ayudará a los anunciantes a ver a las personas como estadísticas, pero ¿nos ayudará a recordar que esas estadísticas son personas? [...] Ayudará al cardiólogo a monitorear los marcapasos a través de la conexión WiFi, pero ¿evitará que los hackers pirateen nuestros corazones? [...] Ayudará a los gobiernos a mapear el patrón de consumo de las ciudades, pero ¿nos ayudará a depender menos del consumo? [...] Nos ayudará a sentirnos conectados, pero ¿nos ayudará a sentirnos amados? [...] Nos ayudará a contar todo en nuestras vidas, pero ¿nos ayudará a entender que no se puede contar todo en la vida? Nos ayudará a ver el mundo tal como es, pero ¿nos ayudará a ver el mundo como podría llegar a ser?”

*We Feel Fine*⁴⁷ es una página web creada en el año 2006, en colaboración con Sep Kamvar. Harris la define como un estudio global de las emociones humanas utilizando la herramienta Internet para rastrear el afecto. El motor de registro de datos recoge todas las publicaciones en blogs que contengan la frase *I feel* (yo (me) siento) de blogs en la red, utilizando otras fuentes de datos como LiveJournal, MSN Spaces, MySpace, Blogger, Flickr, Technorati, Feedster, IceRocket o Google (Kamvar y Harris, 2006). El programa rastrea cada diez minutos toda la web engrosando su base de datos en 15 000 y 20 000 nuevos sentimientos al día (Harris, 2006). El software tiene pre-registrados 5 000 sentimientos, que son recolectados con las imágenes que los ilustren. Los datos que el post o la red social exponga sobre los usuarios también son archivados por el software, con lo cual, se puede saber si el sentimiento es de un hombre o de una mujer y su edad, la localización del mismo o el tiempo atmosférico durante la publicación. Los datos son gestionados para crear un conjunto de estadísticas que nos permiten visualizar las emociones a nivel global –siempre y cuando hayan sido publicadas en inglés–, de forma que podríamos saber cuáles son las ciudades más felices, más tristes en el año 2009, cuántas personas han estado nerviosas en Berlín, y cuántas de ellas son mujeres.

La interfaz de la pieza nos permite navegar por las emociones de diferentes formas. The panel es un buscador de sentimientos que permite una visión simultánea y general de los datos. Aquí se introducen claves de búsqueda como el sentimiento, la edad, género, tiempo, localización y fecha.

Las otras opciones del applet⁴⁸ son las seis pestañas *Movements*:

- *Madness* es la visualización a ojo de pájaro que diferencia los sentimientos en gradientes de color y tamaño (los colores más brillantes y cálidos representan sentimientos más positivos y las partículas son más grandes cuanto más población haya registrado el sentimiento).
- En *Murmurs*, las frases se muestran en orden de aparición, letra por letra, como si estuviesen siendo escritas en el preciso instante su visualización. Harris busca resaltar la polaridad de los sentimientos presentes alrededor del globo-red (Kamvar y Harris, 2006).
- En *Montage* aparecen aquellas imágenes publicadas junto a las frases recogidas por el algoritmo del programa. Este *movement* nos permite visualizar los sentimientos en imágenes. En principio, las imágenes se presentan en cuadrícula y si el usuario hace click en una de ellas, puede verla a pantalla completa junto con su frase correspondiente. En este modo de visualización aparece un botón de me gusta, que permite al usuario crear sus propias cuadrículas de imágenes, con la opción de colgarlas dentro del propio portal del proyecto.
- *Mobs* se divide en cinco sub-géneros que permiten visualizar los datos tomando como eje una de las claves de búsqueda: sentimiento, género, edad, tiempo

⁴⁷ <http://www.wefeelfine.org/> (visitado por última vez el 4/06/2018).

⁴⁸ Complemento (de Java) que se ejecuta dentro de otro software, como el navegador con el que visitamos wefeelfine.org.

atmosférico bajo el que se siente y localización geográfica. La navegación por estas pestañas permite un análisis exhaustivo del sentimiento, de modo que la obra permite una aproximación a las formas de sentir de la población conectada angloparlante, desde lo particular a lo global.

- *Metrics* tiene la misma subdivisión que *Mobs*, no obstante, si *Mobs* muestra las estadísticas en torno a los datos más comunes, *Metrics* organiza las anomalías o los datos que generan un pico en el procesado de datos. Por ejemplo: la gente entre 20 y 29 años se siente 3.1 veces más viva que la media (Kamvar y Harris, 2006) o en Ontario es el lugar más representativo de población que se siente deprimida (Kamvar y Harris, 2006).
- *Mounds* representa los sentimientos escalados por frecuencia, dando al espectador la opción de interactuar con ellos, aparte de permitir la visualización de todos los sentimientos guardados en la base de datos

El uso de esto tipo de recolección resulta un guiño crítico a las estrategias de mercadotecnia que analizan la información publicada y las búsquedas de los usuarios para anunciar productos personalizados. Mecanismos subvertidos por la pieza reivindicar la red como como un lugar de deseo humano, una masa de individuos que tienen la oportunidad de expresarse y sentirse conectados a pesar del aislamiento, mientras que a los ojos de las empresas publicitarias la sociedad y sus emociones son una masa de productores-consumidores.

El diseño interactivo tan plástico que presenta la pieza convierte la navegación es una experiencia estética, además de emotiva. Sinclair (2008) afirma que la interfaz, unida al hecho de transformar la masa dispersa de información en algo personal y conmovedor, sitúan a *We Feel Fine* como una de sus obras predilectas.

Esta pieza es experimentada como una obra de arte a pesar de la carencia de aura que caracteriza a los contenidos de la red. Las imágenes y los discursos *extraídos* de Internet, resultan con frecuencia vulgares o absurdos, no obstante, Harris y Kamvar los convierten en objetos contemplativos y emotivos debido al reencuadre que ejercen sobre los contenidos. El cuidado diseño y estetización presentes en el portal web, inclinan la mirada del espectador a encontrarse con las imágenes subjetivamente, lo que permite visualizar la pieza de forma reflexiva.

Como consecuencia de su éxito, la obra se incluyó en *Design and the Elastic Mind*⁴⁹(2008), exposición en el MoMA de Nueva York, que pretendía mostrar las formas en las que trescientas piezas de diseño recogían los cambios en la experiencia temporal, espacial e identitaria de los individuos en los últimos veinticinco años. Actualmente forma parte de la colección del museo.

Dewey (2009) señala el mérito de la producción de Harris en un momento en el que la monitorización de las estadísticas aún estaba en desarrollo, por lo que, Harris representa una figura pionera de este tipo de arte ‘después de Internet’. La cosecha de datos

⁴⁹ <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/#/272/> (visitado por última vez el 4/06/2018)

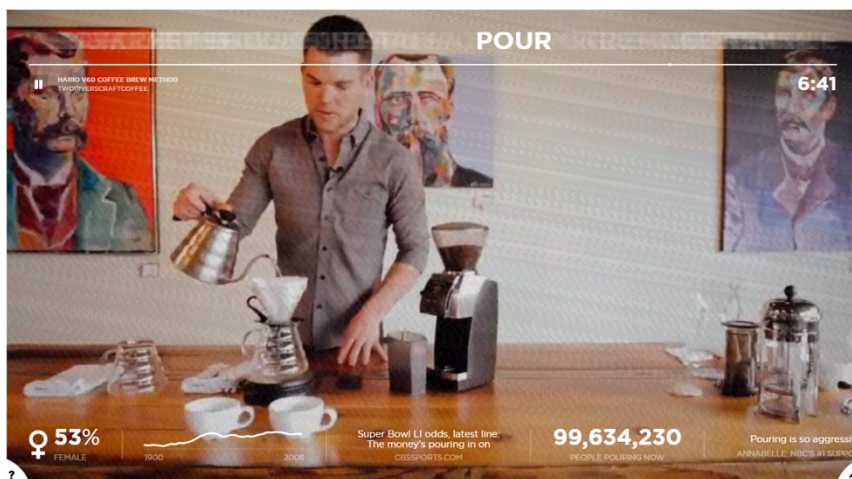
afectivos en Internet es una temática que también encontramos en *The register* (2007) de Gregory Chatonsky, no obstante, en la materialización que propone este artista el factor de la interactividad no aparece con tanta fuerza.

A pesar de que no ha sido una pieza muy estudiada por la teoría del arte –dada la falta de fuentes académicas para elaborar el caso de estudio–, algunos creadores han realizado plataformas interactivas tomando como ejemplo *We Feel Fine* y otras piezas del artista.

The Dumpster (Valentine's Day) (2006) es una pieza de Golan Levin, Kamal Nigam y Jonathan Feinberg, cuya mecánica y visualización se asemejan mucho a *We Feel Fine*. Levin utiliza una base de datos de comentarios en las redes sociales que hablan de rupturas de pareja, por lo tanto un sentimiento en particular, el desamor; en un colectivo específico, los adolescentes americanos. Estos datos son igualmente cosechados en blogs y procesados en forma de gráficas y diagramas interactivos, pero no ofrecen una perspectiva tan rica y plural como la ofrecida por Harris. Otra característica que diferencia ambas piezas es la presencia de la fotografía en el caso de *We Feel Fine*, mientras que *The Dumpster* representa los datos a través de texto y diagramas.

La pareja de artistas Amy Hoy y Thomas Fuchs crean una plataforma basada en *We Feel Fine* que tan sólo recopila datos de Twitter: *Twistori* (2008). El diseño de la interfaz es muy similar a la visualización de Murmurs en la pieza de Harris, con lo cual, los tweets aparecen en la pantalla desde abajo hacia arriba. Es posible visuarlizarlos en diferentes categorías: love, hate, think, believe, feel, wish. Al igual que *We Feel Fine*, *Twistori* rastrea los movimientos emocionales de los individuos a través de la apropiación de datos.

A lo largo de su carrera artística, Harris ha continuado explorando el carácter de las relaciones entre los seres humanos y la tecnología. No obstante, podemos observar un cambio de perspectiva en la forma de mirar la tecnología de Internet, que ha pasado de ser un medio a través del que se comparte afecto, a ser representado por Harris como un espacio complejo en el que un exceso de información banal monopoliza y monetiza



nuestra atención (Dewey, 2015). La obra *Network Effect*⁵⁰ (2015), co-creada junto a Greg Hochmuth, es el ejemplo visible de la transformación del discurso de Harris. El efecto

⁵⁰ <http://networkeffect.io/> (visitado por última vez el 18/06/2018)

network es el incremento de la adicción de los usuarios a determinadas aplicaciones, proporcional a la popularidad de las mismas (Singer, 2015), lo cual está estrechamente relacionado con el diseño del comportamiento analizado en el capítulo 5.3 (Capitalismo afectivo) de este trabajo.

En el texto introductorio de la pieza, Harris reflexiona sobre la falsa idea de Internet como un espacio comunitario, donde los datos y las redes sociales encaminan a los usuarios hacia la omnisciencia y un sentido de conexión con el mundo. Harris se cuestiona: “For those of us who use it a lot, its power to affect our lives is clear — but what is the nature of that effect? How does it change our behavior? The way we see others? The way we see ourselves?”⁵¹ (Harris, 2015). Sin duda, existe un efecto sensible en la vida, no obstante, gran parte de estas consecuencias se plantean en *Network Effect* como negativas.

La obra denuncia los efectos psicológicos negativos de la adicción a la web, que Harris refleja en un impulso de navegar y recorrer las vidas de otros a través de la visualización, en este caso desordenada, de videos de *Youtube*, tweets reproducidos en forma de audio y otros datos de diferentes redes sociales. Así como el diseño de la interfaz interactiva de *We Feel Fine* mostraba los datos de forma ordenada, *Network Effect* mezcla los datos de tal forma que dificulta la navegación, como si fuesen mezclados por un algoritmo aleatorio. Los usuarios pueden navegar utilizando términos de búsqueda que describen acciones básicas como *eat* (comer), *kiss* (besar), *argue* (discutir), que llevarán a extractos de videos de *Youtube* en los que aparecen estas acciones.

Es necesario resaltar que Harris mantiene la técnica del reencuadre, casi fotográfico, del material audiovisual que recoge para diferenciarlo de la estética banal característica de Internet y generar una sensación de extrañamiento que conduce a la reflexión. En la página existe un temporizador que bloquea la visualización del contenido después de una cantidad de tiempo concreta, que se deduce a partir de datos como la esperanza de vida del país desde el que se accede a la página. Ambas estrategias: la temporalidad y el encuadre, ayudadas por los textos que explican la pieza, contribuyen a sumergir al espectador en el estado reflexivo que persigue el artista.

Sin duda, la concienciación es uno de los principales objetivos de Harris: “[Social networks] are having this drug-like effect on us as a species, keeping us distracted from the deeper questions in life. I hope this project helps people wake up from that trance”⁵² (Rhodes, 2015). Artista cuya práctica es consecuencia de la evolución del paradigma de Internet en los últimos años.

⁵¹ Traducción propia: Para aquellos de nosotros que lo usan mucho, su capacidad para afectar a nuestras vidas está clara – Pero, ¿cuál es la naturaleza de ese efecto? ¿Cómo cambia nuestro comportamiento, la manera en la que vemos a los otros?

⁵² Traducción propia: [Las redes sociales] tienen este efecto de droga en nosotros como especie, manteniéndonos distraídos de cuestiones más profundas de la vida. Espero que este proyecto ayude a la gente a despertar del trance.

7. Conclusiones

La investigación ha identificado con éxito una serie de prácticas artísticas cuya temática se centra en los efectos de las redes sociales en la identidad y los comportamientos afectivos. Del mismo modo, se ha elaborado un marco contextual para estas prácticas, que ha comenzado con el nacimiento de Internet y el net.art hasta el arte postinternet.

Los datos extraídos y contrastados de la revisión bibliográfica y documental han permitido vincular los conceptos de identidad, intimidad, afecto y espacio social en el contexto de Internet. El contraste del marco teórico con obras artísticas representativas de estos conceptos ha sido especialmente útil para aclarar y completar muchas de las ideas. La investigación concluye que la identidad es autorrepresentada en imágenes del propio cuerpo y se comparte en las redes sociales para buscar el reconocimiento de la alteridad. Lo que supone una publicación de lo íntimo en pos del deseo del afecto. Así, la H4 está en parte validada: el vínculo entre el afecto y la construcción de identidad se deduce de todo el cuerpo del trabajo.

Se ha identificado la arquitectura de las redes sociales como responsable de promover esta necesidad de socialización, cuyo motivo es la monitorización de las interacciones y las búsquedas en la web para ser comercializadas. Dicho fenómeno ha sido identificado como una capitalización del afecto, que repercute en la sociedad en línea creando hábitos de vida a partir de patrones de consumo. Por lo tanto la H1 y la H2 han sido validadas.

A partir de esta conclusión, se han podido identificar varias temáticas dentro de las obras estudiadas: por una parte, aquellas que trabajan la identidad en las redes sociales a través de la autorrepresentación, la exhibición de la intimidad o la ficción de identidades; existe otra tendencia que se centra en la temática del afecto y las emociones a partir de la publicación de los datos íntimos en la Red. Este tipo de obras son en general, interactivas y tocan temas colindantes como la privacidad. El caso de estudio se incluye dentro de esta. Un último grupo correspondería al de los artistas más preocupados por la transformación de la necesidad de relacionarse como un activo económico y la extensión de los hábitos sociales de la Red para ello.

La hipótesis más concreta (H3) que fue detonante de toda la investigación tanto plástica como teórica, se ha validado. Los conceptos extraídos de la investigación han permitido identificar la pantalla o el dispositivo como límite permeable entre lo privado y lo público. Se percibe, por lo tanto, como muro que separa físicamente los cuerpos y ventana que permite la comunicación con el mundo. La controversia implícita en la figura poética de la pantalla, junto con otros conceptos presentes en esta investigación, han comenzado a ser investigados en el proyecto artístico.

Dado que las problemáticas afectivas derivadas del abuso de las redes sociales son un tema de gran actualidad, se abren futuras líneas de investigación que continuarán nutriendo la creación artística, que, a su vez, contribuirá a la digestión de las ideas expuestas en este trabajo.

Existen numerosas manifestaciones artísticas que exploran la temática del afecto y esta investigación se divide en muchas líneas de trabajo más específicas que podrían continuarse en un futuro y que en el TFM aparecen tan sólo señaladas: la vinculación del afecto en el arte postinternet con el arte relacional, la ampliación del contenido del quinto capítulo, sobre el deseo hacia la alteridad virtual o el diseño biopolítico de la comunicación co-presencial en las redes.

No obstante, la aproximación propuesta en este TFM ha cumplido todos los objetivos propuestos y se han validado todas las hipótesis iniciales, dando como resultado una investigación que aporta una mirada global sobre un tema complejo y muy actual.

8. Bibliografía

- Archev, K., & Peckham, R. (Eds.). (2011). *Art Post-Internet: INFORMATION / DATA* (catálogo de exposición) (Copy #1188) [pdf]. Pekín: Ullens Center for Contemporary Art. Disponible en <<http://post-inter.net/>> [Última consulta: 23/04/2018]
- Baigorri, L. (2016). *CTRL + [YO]. Intimidación, extimidad y control en la auto-representación compartida* [pdf]. Montreal, Canadá: Festival Htmles. Disponible en <https://htmlles.net/wp-content/uploads/2016/10/Texte_LBaigorri_ESP-1.pdf> [Última consulta 19/06/2018]
- Baigorri, L., & Cilleruelo, L. (2006). *Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la red*. (Brumaria & U. de Barcelona, Eds.). Madrid: Brumaria.
- Baudrillard, J. (1988). *El otro por sí mismo*. Barcelona: Anagrama.
- Beard, T. (2008). *Interview with Guthrie Lonergan. Rhizome*. Disponible en <<http://rhizome.org/editorial/2008/mar/26/interview-with-guthrie-lonergan/>> [Última consulta: 12/06/2018]
- Bourriaud, N. (2007). *Post producción. La cultura como escenario : modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo* (2ª). Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Chan, P. (2010). "The Unthinkable Community". *E-Flux* [revista en línea], (16). Disponible en <<http://www.e-flux.com/journal/16/61274/the-unthinkable-community/>> [Última consulta 22/05/2018]
- Chuk, N. (2016). "Self-made: Constructing identity at the threshold between virtual and physical realms". En *Metaverse Creativity*, 6(1/2), 7–24. <https://doi.org/10.1386/mvcr.6.1-2.7> [Última consulta 21/02/2018]
- Cirilio, P., & Ludovico, A. (2012). *Hoja de prensa de Face to Facebook*. [pdf] Stuttgart. Disponible en <http://face-to-facebook.net/press/face2facebook_press_release_5th.pdf> [Última consulta 22/05/2018]
- Connor, M. (2013). *What's Postinternet Got to do with Net Art?* Disponible en <<http://rhizome.org/editorial/2013/nov/01/postinternet/>> [Última consulta 7/05/2018]
- Cornell, L. (2006). *Net results. Closing the gap between art and life online*. Disponible en <<https://www.timeout.com/newyork/art/net-results>> [Última consulta: 25/04/2018]
- Debbaty, R. (2008). *Interview with Marisa Olson*. Disponible en <http://we-make-money-not-art.com/how_does_one_become_marisa/> [Última consulta 11/05/2018]
- Del Castillo, J. G. (2013). "Adicciones tecnológicas: el auge de las redes sociales. Technological addictions: The rise of social networks". En *Salud y Drogas*, 13(1), 5–14. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21134/haaj.v13i1.188>
- Dewey, C. (2015). "The Intersect: How the Internet's most earnest evangelist became its fiercest critic". En *The Washington Post* [revista en línea] Disponible en <<http://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2015/10/28/how-the->

internets-most-earnest-evangelist-became-its-fiercest-critic/?noredirect=on&utm_term=.0cfd71d799ab > [Última consulta 4/06/2018]

- Doulas, L. (2011). *Within Post-Internet , Part One* [pdf]. Disponible en <<http://pooool.info/within-post-internet-part-i/>> [Última consulta 25/04/2018]
- Frosh, P. (2016). "The gestural image: The selfie, Photography Theory and Kinaesthetic Sociability". En K. Kuc & J. Zylinska (Eds.), *Photomediations: A Reader* [e-book] (pp. 251–267). Londres: Open Humanities Press. Disponible en <http://openhumanitiespress.org/books/download/Kuc-Zylinska_2016_Photomediations-A-Reader.pdf> [Última consulta 23/02/2018]
- Green, Y. (2011). *An Unknown Error Has Occurred: New Media and Glitch Art*. *Chicago Art Magazine* [revista en línea]. Disponible en <<http://chicagoartmagazine.com/2011/09/an-unknown-error-has-occurred-new-media-and-glitch-art/>> [Última consulta 8/05/2018]
- Han, B.-C. (2012). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.
- Han, B.-C. (2014). *En el enjambre*. Barcelona: Herder.
- Ito, M. (2005). "Intimate Visual Co-Presence". En *Position Paper for the Seventh International Conference on Ubiquitous Computing* (pp. 11–14) [pdf]. Disponible en <<http://www.itofisher.com/mito/archives/ito.ubicomp05.pdf>> [Última consulta 22/02/2018]
- Manovich, L. (2001). *Post-media Aesthetics* [pdf]. Disponible en <<http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>> [Última consulta 20/06/2018]
- Martín Prada, J. (2011). "¿Capitalismo afectivo?" *Revista EXIT Book*, 15, pp. 32-36.
- Martín Prada, J. (2015). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales* (2ª ed.). Madrid: Akal.
- McHugh, G. (2011). *Post Internet. Notes on the Internet and art 12.29.09>09.05.10* [e-book]. Brescia: Link Editions. Disponible en <<http://www.lulu.com/shop/gene-mchugh/post-internet/ebook/product-17354797.html>>
- Olson, M. (2012). "POSTINTERNET: art after the internet". En *Foam Magazine*, 29, pp. 59-63. Disponible en <http://www.academia.edu/26348232/POSTINTERNET_Art_After_the_Internet> y en <<http://issuu.com/foam-magazine/docs/all/8>> [Última consulta 24/04/2018].
- Pardo Sainz, R. (2012). "El otro yo: de la autoficción al turismo identitario en el arte contemporáneo". En *Revista Sans Soleil -Estudios de La Imagen* [pdf], pp. 74-93. Disponible en <<http://revista-sanssoleil.com/wp-content/uploads/2012/02/art-Rebeca-Pardo.pdf>> [Última consulta 12/02/2018].
- Parikka, J., Waelder, P., Mansoux, A., & Bello, M. (2012). *Identitat i simulació . Vida artificial a les xarxes. I+C+i 2012. La nostra vida a la xarxa* [conferencia archivada en línea]. Barcelona: CCCB. Disponible en <<https://vimeo.com/37940819>> [Última consulta 29/05/2018].

- Pérez-Lanzac, C., & Rincón, R. (2009). "Tu `extimidad´ contra mi intimidad". En *El País* [diario en línea]. Disponible en <http://elpais.com/diario/2009/03/24/sociedad/1237849201_850215.html> [Última consulta 29/05/2018].
- Quaranta, D. (2011). "The Postmedia Perspective". En *Rhizome* [en línea]. Disponible en <<http://rhizome.org/editorial/2011/jan/12/the-postmedia-perspective/>> [Última consulta 10/05/2018].
- Quaranta, D. (2015). "Situating Post Internet". En V. Catricalà (Ed.), *Media Art. Toward a New Definition of Art in the Age of Technology* [pdf]. Disponible en <http://www.academia.edu/11562376/Situating_Post_Internet> [Última consulta 27/04/2018]
- Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media Art* [e-book]. Brescia: LINK Editions. Disponible en <http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Domenico_Quaranta_Beyond_New_Media_Art_Link_Editions_ebook_2013.pdf> [Último acceso 03/05/2018]
- Rhodes, M. (2015). *This Voyeuristic Site Will Make You Reconsider Social Media*. *Wired* [revista en línea]. Disponible en <<https://www.wired.com/2015/10/voyeuristic-site-will-make-reconsider-social-media/>> [Última consulta 07/06/2018]
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura de Económica de Argentina.
- Sinclair, M. (2008). *Jonathan Harris: Only Connect*. *Creative Review* [revista en línea]. Reino Unido. Disponible en <<https://www.creativereview.co.uk/jonathan-harris-only-connect/>> [Última consulta 07/06/2018]
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- Vierkant, A. (2010). *The Image Object Post-Internet* [pdf]. Disponible en <http://istchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_a4.pdf> [Última consulta 10/05/2018]
- Warner, N., & Marisa, O. (2018). "In conversation with Marisa Olson". En J. McNeil & D. Quaranta (Eds.), *Art and the Internet* [pdf] (pp. 196-199). Londres: Black Dog Publishing. Disponible en <<https://es.scribd.com/document/208727337/Art-And-The-Internet-Interviews-Pgs-184-199#scribd>> [Última consulta 20/04/2018]
- Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado (ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Madrid : Fórcola.

Páginas web

- Fernández, L. (2018). *Instafectos. Instagram* [en línea]. Disponible en <http://instagram.com/instafectos> [Última consulta: 20/06/2018]
- Harris, J. (2014-2018). *Jonathan Harris* [en línea]. Disponible en <<http://number27.org/>> [Última consulta 19/06/2018]
- Harris, J., & Hochmuth, G. (2015). *Network Effect* [en línea]. Disponible en <<http://networkeffect.io/>> [Última consulta 18/06/2018]
- Harris, J., & Kamvar, S. (2006). *We Feel Fine* [en línea]. Disponible en <<http://wefeelfine.org/index.html>> [Última consulta 4/06/2018]

